LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN DVD DA PIU' DI 8 GB
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
HITMAN 2

www.gamesradar.it - Settembre - n°107 - Edizione DVD € 7,90

NUOVA GRAFICA!

ESCLUSIVA!
OBLIVION
GMC negli studi di Bethesda, per svelare nuovi segreti!

SOLO SU GMC!
ALAN WAKE
Dai creatori di Max Payne, una nuova avventura fra azione e thriller!

SPECIALI!
WARHAMMER
LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II
In esclusiva, un primo sguardo sui nuovi RTS fantasy!

INOLTRE...
Le Anteprime di
Dark Messiah
F.E.A.R.
Vietcong 2
The Sims 2 Nightlife
Myst V
Sniper Elite
Desperados 2

POLE POSITION!
Recensito
MOTOGP 3

PROVATI...
Oltre 15 giochi, tra cui Dungeon Siege II, Crown of Glory, Fahrenheit

50107
9 771125 601762
Future MEDIA WITH PASSION

L'oblio è una forma di libertà. (Kahlil Gibran)

ALAN WAKE

60 Dopo i fasti di *Max Payne*, i ragazzi di Remedy tornano in azione con un promettente thriller psicologico.

22 GIOCO COMPLETO: HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN
Nuovi contratti da portare a termine per l'efficiente Agente 47. Il killer più spietato dei videogiochi si troverà invischiato in una serie di missioni che lo condurranno dalla Sicilia al Medio Oriente.

16 ESPLORA E GIOCA
MotoGP 3, Rome: Total War - Barbarian Invasion, Chrome SpecForce, T-72 Balkans on Fire e Battle Mages: Sign of Darkness: 5 demo tutti da giocare, contenuti nei due dischi argentati allegati a GMC. Nel DVD di questo mese, che supera ancora una volta la soglia degli 8 GB, troverete i suddetti titoli e la solita incredibile collezione di demo, patch, shareware e add on. Da non perdere, l'esclusivo demo di *Dungeon Siege II* e quello multiplayer di *Codename: Panzers - Phase Two*!

Demo esclusivo!
Dungeon Siege II

TES IV: OBLIVION - pag. 54

F.E.A.R. - pag. 38

MotoGP 3 - pag. 92

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte " Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "In the jungle..." Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Corrado" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Grispola" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Tanto poi torni" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Frattura" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "LCD" Tradardi, Carlo "Dungeon Lord" Barone,
Luca "Fedele" Spinelli, Gianluca "CSI" Loggia, Mattia "Critica" Ravanelli,

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Vai tra... Bella zio" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Quasi vacanza" Dente, Vincenzo "Vien dal mare" Beretta, Primoz "MotoGP" Skulj, Matteo "Dialoghi" Bittanti, Alessandro "Auto rotta" Galli, Marcello "In regola" Cirillo, Marco "In attesa" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Sincopato" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Yuri "Telefonate" Abietti, Luca "Spostato" Chichierchia, Silvio "Non risponde" Mungo, Mauro "Natale vero" Buti, Davide "Errore" Giulivi, Paolo "8" Cupola, Andrea "Skree" Giangiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Telefono notturno" Soletta, Simone "Aldra" Trimarchi, Elisa Leanza, Christian "Bambino" Bassolo, Danilo "Contenti" Gabrielli, Enrico "Provali sempre tutti" Vendramin

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel 02/2529161 r.a. - Fax 02/26706578
DIRETTORE VENDITE Marco Bertoletti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. Centro Direzionale Isola F11 80145 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romanato, Alba Bozstra

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 57/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n. 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

A.N.E.S. Aderente al Sistema Confindustriale

Certificato 5399 del 2/12/2004 diffusione media pagata anno 2003 copie 60 185

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro obiettivo è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Bath – London – Milan – New York – Paris – San Diego – San Francisco

L'esame

Inverno 1999. Mentre il mondo si interrogava sui possibili effetti devastanti del Millenium Bug, la redazione di GMC era al lavoro sulla nuova grafica che avrebbe visto la luce nello speciale natalizio.

Ricordiamo ancora la trepidazione nel ricevere quel numero 33, fresco di stampa. Lo sfogliare le pagine, speranzosi che quanto sino ad allora era costato notti insonni a ripetizione fosse all'altezza delle nostre (e vostre) aspettative... attimi fantastici e tremendi allo stesso tempo.

Oggi, quei momenti e quelle sensazioni si ripetono. GMC cambia volto, si rifà il look, ha una nuova grafica... mettetela come volete. Resta il fatto che, dopo oltre 70 numeri, abbiamo pensato che fosse tempo di rinnovare le pagine della nostra rivista e... ci ritroviamo nelle medesime condizioni scrivendo queste parole, immaginando le vostre possibili reazioni.

Osserviamo le prove di stampa e non riusciamo a figurarci nella mente la rivista nel suo complesso; esaminiamo le nuove rubriche e ci chiediamo se sono proprio quelle che i nostri lettori desideravano; soppesiamo ogni colore, ogni carattere, ogni box informativo, con la stessa trepidazione che accompagna l'esame di maturità.

Già, perché in fondo questo è un nuovo esame da superare. Dopo sei anni, la forza dell'abitudine è quasi invincibile, il look cui eravamo abituati come un maglione comodo, che suscita affetto nonostante ormai abbia qualche toppa e rammendo di troppo. Noi sappiamo di avercela messa tutta. Ora sta ai lettori giudicare.

Scrivete a Nemesis, fatevi assolutamente sentire sul forum di GamesRadar. Abbiamo bisogno dei vostri pareri e delle vostre critiche. Perché il look si rifà una volta ogni tanto, ma per i ritocchi c'è sempre tempo!
Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

La POSTA in gioco

L'affascinante Nemesis spazia a tutto campo nel variopinto universo dei videogiochi. Se volete inviarle le vostre lettere, l'indirizzo è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure, speditele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it.**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
annulia@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 121. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC!
L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

SERVER NON UFFICIALI COME DEMO

Ciao bellissima e affascinante Nemesis, ho 16 anni e scrivo da Palermo. All'interno de "La Posta in Gioco" di GMC di luglio, mi ha attratto un titolo che recitava "Contro i server non ufficiali"...
Visto che sono favorevole a questo genere di server, vorrei dire la mia rispondendo direttamente all'autore. Allora, lui si lagnava del fatto che, pagando, non poteva più fumare (dovrebbe essere contento, visto che fumare fa peggio che giocare) e si lamentava di chi non sborsava denaro giocando sui server non ufficiali. Secondo me, i server non ufficiali sono molto utili perché permettono di provare un gioco e, nel caso non piaccia, lo si può lasciare perdere, invece di pagare e rimanere insoddisfatti. Non è meglio?
Poi, si sa che giocare sui server non ufficiali è peggio, perché si ha meno libertà e sono poco stabili. Personalmente, infatti, li uso solo per provare un titolo – per esempio, ho saggiato *World of Worcraft*, ma ora sto "dirottando" su *Guild Wors*. Quindi, credo che i server attaccati dall'autore di quella lettera dovrebbero addirittura essere messi a disposizione dalle stesse software house, così da consentire una settimana di "collaudo". Cosa ne pensi?
giopaluke8992 del forum

Giopaluke, fondamentalmente penso che tu stia facendo un po' di confusione – e, soprattutto, non stia affatto aiutando la causa dei server non ufficiali. Il tuo discorso, in effetti, mi ricorda quello di chi sostiene di volere i giochi pirata "solo" per vedere se gli piace il titolo in questione, che poi, nel caso, comprerà. Concordo sul fatto che l'argomentazione sarebbe sensata – se non ci fossero i demo, perfettamente legali e creati dalle case apposta per consentire di valutare prima il gioco. Allo stesso modo, la maggior parte dei MMORPG offrono periodi gratuiti inclusi nel prezzo, prima che sia necessario pagare l'abbonamento. Stando a quanto affermi, quindi, l'unica ragione per usare i server NU è che si possono usare le copie pirata – e mi perdonerai se non voglio considerarla una motivazione accettabile. Anzi, la trovo controproducente, dato che mi sembra un eccellente motivo per fare chiudere i server non ufficiali.

SERVER NON UFFICIALI COME DEMO *World of Warcraft* ha superato il traguardo dei 3,5 milioni di copie vendute.

SERVER NON UFFICIALI COME DEMO *Guild Wars* dà modo di cimentarsi in un MMORPG anche a chi non vuole pagare una somma mensile.

> **"I server non ufficiali sono molto utili, perché permettono di provare un gioco"**
>
> da Server non ufficiali come demo – Giopaluke8992

MACCHINE TROPPO POTENTI

Cara Nemesis,
trovo alquanto fastidioso che i PC su cui vengono testati i giochi siano sempre il top della gamma. Perché non impiegare dei computer di fascia media, abbracciando così le esigenze della maggioranza dei lettori?
Spesso, sulle vostre pagine vi chiedete se un gioco mantiene un framerate costante a una risoluzione di 1280x1024 quando, per esempio, personalmente grido al miracolo se un titolo recente gira a 800x600 con

dal Forum di gamesradar.it

UN DUBBIO AMLETICO

È bello avere i problemi di Nick_Code, che nel **Thread** "Compro *Prince of Persia 2* o *Splinter Cell 3*?" del **Canale** "Mondo Computer" chiede ai suoi compagni un consiglio sui futuri acquisti:
I titoli d'azione mi piacciono, ma non so quale prendere. Il primo *POP* mi appassionò e il demo del secondo mi ha incantato. Però, anche il primo *Splinter Cell* mi piacque parecchio e il terzo mi sembra persino meglio. Ho un budget di 50 euro. Che faccio? La soluzione spetta ai postanti, nello specifico a stevross: *Splinter Cell 3* senza neanche pensarci! Se lo acquisti su eBay ti costa solo 20 euro. In questo modo, potresti persino decidere di comprarli entrambi.
Un'ottima prospettiva, che ti permetterebbe di apprezzare la giocabilità stealth del primo e i combattimenti furibondi del secondo.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Arte e mercato

Ammaliante Nemesis, così come il cinema moderno, oggi l'intrattenimento videoludico è un'industria, con tutto ciò che d'implicito si possa celare dietro tale parola nella società "occidentale". Questo significa, ed è del tutto naturale, che possibili valenze artistiche vengono del tutto soggiogate da interessi prettamente commerciali e improntate alla teoria del massimo guadagno. Trovo peraltro ributtante tirare in ballo produzioni cinematografiche frutto di operazioni commerciali pianificate a tavolino come il segno che qualcosa, forse, è cambiato e che il videogioco possa finalmente essere considerato "l'ottava arte". La differenza tra un'opera d'arte e un operazione commerciale è la stessa che passa tra "Stalker" e "Indipendence Day". Un'opera d'arte è qualcosa di rivoluzionario nella coscienza dell'uomo. In tal senso, non mi pare che il videogioco aggiunga alcunché al patrimonio culturale dell'umanità, oltre ad alcune ore di sano divertimento.

Skyline

PS: Mi potresti dire come si intitola la canzone della colonna sonora di *World Cup '98*?

Carissimo Skyline,
credo di capire il tuo punto di vista – ma devo dissentire e anche con una certa forza. Innanzitutto, sfatiamo un mito: l'arte per il gusto dell'arte non è mai stata la norma. Per fare arte occorrono soldi (o l'equivalente), quantomeno per sostentarsi durante la produzione. Se guardiamo alla Storia, salvo nei rari casi di artisti provenienti da famiglie ricche, le opere sono sempre state pagate, o direttamente commissionate, dal pubblico – magari composto da una sola persona o da un ordine religioso. Virgilio e Orazio avrebbero avuto vita difficile senza Mecenate; senza Ludovico Sforza, Leonardo da Vinci non avrebbe dipinto "L'Ultima Cena"; senza una lunga successione di principi e potenti vari, Johann Sebastian Bach sarebbe forse diventato un umile maestro di musica in Turingia. Il fatto che si parli di una "industria" dei videogiochi e che ci siano degli interessi commerciali, dunque, non è per forza un indice di "aridità" di quello che viene prodotto, ma semplicemente la constatazione che chi lavora a qualcosa ha quantomeno bisogno di mangiare – in questo caso, necessita anche di computer, software e chissà quanto altro. Certo, ci sono dei titoli che vengono prodotti esclusivamente per racimolare pecunia, ma questo non trasforma il tutto in "non-arte". Oppure vuoi dirmi che, siccome il 95% della musica trasmessa su MTV è prodotta a tavolino per massimizzare le vendite, allora tutta la musica non è più arte?
Per rispondere alla tua ultima domanda: la canzone dovrebbe essere "Tubthumping" dei Chumbawamba – a meno che tu non intenda invece *FIFA: Road To World Cup '98*, nel qual caso si trattava di "Song II" dei Blur.

"Un'opera d'arte è qualcosa di rivoluzionario nella coscienza dell'uomo"

da Arte e mercato – Skyline

il massimo del dettaglio. Ritengo, poi, che vada incontro all'utente medio il dare maggior spazio ai requisiti anche per quei titoli che non reputate particolarmente "pesanti". Ti ringrazio e spero che troverai la voglia e il tempo di leggere le mie osservazioni.

Vale

La perplessità è sensata – tanto che mi pare proprio di aver già risposto a qualcosa di molto simile, anche se non saprei dire quando. In breve, comunque, credo che un'ottima ragione per continuare a preferire le prove su computer di fascia alta, piuttosto che su quelli "entry level", sia la migliore scalabilità dei risultati. Se leggi una recensione in cui si sottolinea che il gioco va a scatti anche con un processore a 3 GHz e una scheda video dell'ultima generazione, puoi stimare con ragionevole fiducia che sul tuo PC girerà molto peggio, così come presumere che dovrai ridurre il livello di dettaglio per migliorare la situazione. Se, invece, leggi che un gioco va bene su un "sistema di base", purché impostato a risoluzione e qualità grafica minima, puoi essere certo che aumentando queste ultime girerà su un sistema di fascia alta? E se va a scatti in queste condizioni, sei certo che andrà a scatti anche aumentando frequenza del processore e potenza della scheda video? A mio avviso no. In secondo luogo, trovo che ci sia anche una questione di "condizioni perfette": se il sistema è il meglio che il mercato possa offrire o quasi, qualunque problema e difetto sarà imputabile al gioco stesso – e valutabile nella recensione. In ogni caso, come constaterai nelle recensioni, la valutazione dei requisiti di sistema è stata aggiornata e approfondita rispetto al passato. Speriamo che ciò aiuti a fugare i tuoi dubbi.

CHE FUTURO PER BALDUR E SOCI?

Cara Nemesis,
mi chiamo Federico e sono un appassionato giocatore dei prodotti firmati Black Isle-Interplay... o forse dovrei utilizzare il tempo passato. Da quanto ho capito, infatti, entrambe le case si sono sciolte perché hanno litigato per il possesso dei diritti di *Icewind Dale II*. Adesso, la proprietà effettiva di *Neverwinter Nights* è di Atari (che di solito non doppia le voci), mentre i giochi di Interplay su console sono di Ubisoft. La domanda che ti pongo è la seguente: ho letto sulla Rete che si stanno progettando i seguiti di *Baldur's Gate* e di *Neverwinter Nights*, ma chi sarà il fortunato possessore dei diritti? I siti dell'ex-binomio non esistono più; Atari, sul suo, mantiene il silenzio stampa e non so cosa pensare riguardo il futuro di questi due stupendi videogiochi. Infine, vorrei rivolgere un appello alla casa che produrrà *BG 3* e *NWN 2*: vi prego, date loro una voce italiana! Sinceramente, penso che *NWN* avrebbe riscosso molto più successo, se avesse avuto un doppiaggio italiano come si deve.
Grazie per l'attenzione.

Arthos

Carissimo Arthos, innanzitutto un paio di precisazioni: Interplay ha chiuso Black Isle per ragioni finanziarie e legali, ma non ha chiuso a sua volta (anche se, dal nostro punto di vista, le cose non cambiano). Inoltre, stai facendo un po' di confusione sugli sviluppatori: sia *Neverwinter Nights* sia *Baldur's Gate* sono stati creati da BioWare, che sta benissimo, e non dai compianti Black Isle Studios. Detto ciò, quello che si sa, per ora, è che *NWN 2* è in mano a

■ CHE FUTURO PER BALDUR E SOCI? Si continua a parlare di un possibile *Baldur's Gate 3*, ma le prospettive sono tutt'altro che positive.

■ CHE FUTURO PER BALDUR E SOCI? Il seguito di *Neverwinter Nights*, d'altra parte, pare procedere di buona lena e presto potremo giocarci.

IN BREVE

Quando fate le recensioni di giochi online, mettete sempre la tag [GMC]? Se sì, chi è Death_Dealer? Grazie e ciao

Pinco Pallino

A me non capita spesso di fare recensioni di giochi multiplayer, quindi non so se sia obbligatorio mettere la tag durante le partite. Qualcuno la usa, altri no, e un sacco di gente che non c'entra nulla la scrive lo stesso. [GMC]Death_Dealer invece, è proprio qualcuno di noi – ma se ti dicessi di chi si tratta, poi mi ucciderebbero!

Poche parole ma chiare, cara Nemesis: *WWE Raw!* in omaggio con GMC. Se vi sforzate, riuscite a fare anche questo!

Tore

Chiarissime senz'altro, Tore – peccato che la mia risposta debba essere, come sempre – che non ci posso fare nulla. Comunque, il messaggio è stato ricevuto, e vedremo cosa porterà il futuro.

Ciao Nemesis, ho un grosso problema: sto cercando il videogioco *The Moment of Silence*, recensito da GMC sul numero 99, ma non riesco a reperirlo in nessun negozio o grande magazzino. Sai dove posso trovarlo?

Marco

Obsidian Entertainment – capitanata da Feargus Urquhart, direttore dei fu Black Isle Studios – e che verrà effettivamente pubblicato da Atari, verso la metà dell'anno prossimo.
Baldur's Gate 3, d'altro canto, è nel limbo: i diritti, contesi tra Interplay e Atari, sono stabilmente di proprietà di quest'ultima, che però non ha ancora fatto alcun annuncio ufficiale in merito – e anche le voci di corridoio si sono fermate un anno fa.

L'ATTACCO DEI MONITOR ASSASSINI

Cara Nemesis,
vorrei sottoporti una questione importante, che riguarda tutti noi videogiocatori impegnati per svariate ore davanti al computer. Ho notato che sulla vostra rivista non è mai stato posto il problema riguardante gli effetti che le onde magnetiche generate dal computer possono avere sulla nostra salute (argomento trattato più volte in altre sedi) e desidererei conoscere il tuo parere a riguardo.
Secondo te, trascorrere troppo tempo a videogiocare o, in generale, stando al computer, può provocare gravi problemi alla salute a causa delle forti radiazioni magnetiche da esso generate?
Se la tua risposta dovesse essere affermativa, come dovremmo comportarci per soddisfare la nostra passione ludica?
Grazie.

Slash86

Caro Slash86, fortunatamente la mia risposta non è affermativa – non credo affatto che ci siano pericoli per la salute, gravi o meno, per due ragioni. Innanzitutto, non è stato dimostrato scientificamente e definitivamente nemmeno che i campi elettromagnetici più forti (come quelli generati dai tralicci dell'alta tensione) causino danni alla salute. In secondo luogo, se anche ciò dovesse essere vero, ormai tutti i monitor sono costruiti in modo tale da avere emissioni assolutamente trascurabili.
Insomma, salvo sconvolgenti scoperte nei prossimi tempi, sono tranquilla quando gioco o lavoro. Certo, di danni

"Le battaglie si vincono perché il bravo generale sa prendere velocemente le proprie decisioni"

da Dissertazioni sulla strategia – Luca

La redazione risponde Dissertazioni sulla strategia

Mi permetto di dissentire su quanto hanno scritto Aloisius e Paolo Paglianti in merito agli strategici a turni e in tempo reale, sul numero di luglio di GMC.
I titoli strategici hanno come presupposto quello di far vivere al videogiocatore delle battaglie (o una guerra) in cui egli debba comandare delle truppe e, talvolta, costruirle. Proprio per questo motivo, lo strategico in tempo reale "simula meglio" rispetto a quello a turni. Semmai, ciò che rovina il genere è il fatto che ci siano "cose in più", come edifici strani, la raccolta di risorse particolari o l'uso di armi ad alto potenziale distruttivo. O, ancora, il fatto che si possano creare molte truppe, mentre nella realtà non è così facile. Per il resto, il fallimento strategico dei giochi strategici a turni (perdona il gioco di parole) è evidente. Immaginiamo lo sbarco in Normandia trasformato e "fatto girare" con uno strategico a turni: il primo turno è degli Alleati, che cominciano l'invasione. Finisce il loro turno senza che siano riusciti a conquistare la spiaggia. Ora la mossa tocca a Rommel. Lui è a Berlino, ma, grazie alla meccanica di gioco, durante il turno riesce a tornare al fronte, impartendo gli ordini giusti al momento giusto. Gli americani non sbarcano più e addio caduta di Hitler entro il 1945. Diciamoci la verità, oltre che per le cause di forza maggiore (mancanza di benzina, rifornimenti e altro ancora), nel mondo reale le battaglie si vincono anche perché il bravo generale sa prendere velocemente le proprie decisioni. Nei titoli strategici a turni, invece, c'è tutto il tempo per pensare e, in più, non esiste la paura che il nemico stia cambiando, proprio in quegli istanti, la posizione dei suoi uomini.

Luca

Ciao Luca, sono Paolo Paglianti.
La questione dei giochi strategici a turni o in tempo reale è annosa. Bisogna prima di tutto ricordare che quelli a turni sono nati dalla trasposizione diretta dei boardgame o wargame da tavolo su PC, mentre quelli in tempo reale sono comparsi e vissuti solo su PC (sul tavolo da gioco, è impossibile giocare in tempo reale; al massimo si arriva ad avere i turni in contemporanea, come in "Blue Max").
Dal punto di vista del realismo, però, mi trovi in disaccordo. Il fatto che i giochi in tempo reale siano più frenetici non simula meglio il combattimento "reale", dato che l'utente non ha alcun controllo sulle truppe che non sta comandando in quel momento. Ciò che scrivi sarebbe vero se l'Intelligenza Artificiale del titolo fosse in grado di interpretare ordini particolarmente elaborati. Per esempio, prima di Canne, Annibale comandò alla sua fanteria di cedere terreno di fronte alle legioni, in modo da accerchiarle con la cavalleria, che nel frattempo avrebbe dovuto respingere quella avversaria e chiudere sul retro le truppe di Roma. In *Warcraft III*, in *Act of War* o in qualsiasi altro RTS non puoi assolutamente impartire ordini di questo tipo. Ciò che succede è che le tue unità, senza la guida del giocatore, si comportano esattamente come quelle del nemico (la I.A. è la stessa), cioè sono in grado di reagire in modo molto limitato agli attacchi. Spesso, negli RTS il computer basa la propria forza su una "potenza di fuoco" numericamente superiore rispetto al giocatore umano (se non ci credi, usa i cheat in un qualsiasi RTS per "svelare" la mappa all'inizio, e vedrai che il computer conta su decine di unità quando tu ne hai due o tre).
Negli strategici a turni, invece, hai modo di prendere le parti non solo del generale in capo, ma anche di ogni ufficiale in combattimento. È vero che c'è una certa approssimazione anche in questo caso: nessun generale ha mai avuto un controllo così ferreo sui suoi sottoposti, nemmeno nei conflitti più recenti; come risultato finale, però, riuscire a controllare una per una le tue unità (con il computer che "ragiona" sul movimento delle proprie per un tempo più lungo) crea dei risultati storicamente più accurati. La dimostrazione, se ce n'è bisogno, è che la software house più impegnata sul fronte dei wargame storici, Matrix (**www.matrix.com**), crea praticamente solo titoli a turni.
Ovviamente, questa è la mia opinione. Quando si parla di gusti, non esistono "ragione" e "torto". Se preferisci gli RTS, che piacciono molto anche a me, non vedo perché tu debba cambiare!

Paolo Paglianti

dal Forum di gamesradar.it

DUE CALCI AL PALLONE

Rey Mysterio fluidifica sulla fascia uno degli argomenti ludici che in Italia contano di più: "Videogioki di calcio... non ci siamo ancora...". Dice l'uomo mascherato: Sia in *PES*, sia in *FIFA* basta fare sempre pressing, perché prima o poi si arriva davanti alla porta e si segna. A parte il fatto che, spesso, si fanno troppi gol, in generale le manovre diventano semplici e poco spettacolari. Non si potrebbe creare una I.A. in grado di conferire maggiore "bellezza" al gioco?. Come suggerisce Shady BRO: La I.A. è proporzionale ai tool di sviluppo e alla potenza delle macchine su cui lavorano i programmatori. Dato che i titoli di calcio sono innanzitutto pensati per le console, al momento attuale l'intelligenza è destinata a rimanere questa. Aspettiamo di vedere cosa succederà con le macchine della nuova generazione.

THE SIMS SOPRAVVALUTATO? Tra i gestionali "standard" usciti negli ultimi tempi, *I Figli del Nilo* è una valida scelta.

"Non che io abbia qualcosa contro *The Sims*, ma mi pare che esista di meglio"

da The Sims sopravvalutato? – Redifigaro

alla salute ce ne possono essere – per esempio, se la posizione che assumi è sbagliata, ti puoi ritrovare come niente con un mal di schiena lancinante – ma non dovuti agli schermi.

THE SIMS SOPRAVVALUTATO?

Carissima Nemesis,
ogni tanto, mi capita di andare a controllare i "Parametri" di GMC (la classifica con i migliori giochi di ogni genere) e noto, con mia disperazione, che il miglior gestionale è *The Sims 2*. Non che io abbia qualcosa contro *The Sims*, ma se ripenso a tutti i giochi gestionali belli che ho visto, quali *Caesar III* (secondo me, è il miglior gioco mai uscito e non me ne stancherò mai), *Faraon* o *Zeus II Signore dell'Olimpo*, mi pare che esista di meglio. Non dico di mettere *The Sims* all'ultimo posto, ma neanche di esagerare.
Saluti.

Redifigaro

PS: Vista la mia passione per *Caesar III* ho fondato un gruppo che tratta di questo magnifico gioco e, più in generale, di tutti i titoli di strategia. L'indirizzo è: **http://it.groups.yahoo.com/group/Caesar3**.

Carissimo Redifigaro, le discussioni sui Parametri sono, per me, sempre piuttosto complicate. Per quanto faccia del mio meglio per conoscere bene ciò di cui parlo, non sarebbe fisicamente possibile giocare a fondo tutti i titoli, quindi, spesso, mi fido dell'opinione dei miei colleghi.
In questo caso, però, ho una opportunità ulteriore, cioè affidarmi ai dati di vendita. *The Sims* e il suo seguito hanno davvero sbancato il mercato: solo nell'ultimo anno, la serie ha venduto 16 milioni di copie (distribuite fra tutte le piattaforme). E non si tratta nemmeno di un successo solo commerciale. La maggior parte delle riviste ha dato a *The Sims 2* voti altissimi (9 o equivalente) e risultati simili si spiegano solo se il prodotto è realmente valido. Per carità, non voglio sminuire l'ottimo *Caesar III* o gli altri giochi che menzioni, però dobbiamo riconoscere quando un titolo è una pietra di paragone per un intero genere, e *The Sims 2* lo è senza dubbio.
Quello su cui potrei, invece, avere dei dubbi è la classificazione: per quanto mi

THE SIMS SOPRAVVALUTATO? C'è molta differenza tra gestire una nazione e un singolo individuo: forse ci vorrebbe una categoria a parte per *The Sims 2*?

dal Forum di gamesradar.it

IL SEGUITO DEI DESIDERI

Quello dei seguiti è un argomento che appassiona i videogiocatori, anche quelli che bazzicano sul nostro Forum. Questo mese, la discussione si è sviluppata nel **Thread** "Qual è il gioco per cui ci vorrebbe un altro episodio", a cura di computermania. Calza a pennello la risposta di rede9: Opto per *Legacy of Kain*, ma fino all'uscita del prossimo *Tomb Raider* non c'è modo di alimentare le speranze. Diversi gli interessi di Daedalus: Spero che facciano un nuovo *Jedi Knight* usando il Source, così i poteri della Forza, combinati con la fisica di *HL 2*, sarebbero ancora più devastanti. Parlando del FPS di Valve, come non citare Gogolandia: Dovrebbero realizzare *Half-Life 3*, visto che la fine del secondo ha fatto proprio pietà, prima di chiudere con un caustico Rey Mysterio: I giochi belli non dovrebbero avere seguiti. E se avesse ragione?

dal Forum di gamesradar.it

L'IMPERO "BUONILSPARRIMO"

Aldo Mollica, in "*Empire Earth II*", comunica di aver acquistato il gioco in questione: L'ho trovato a 29,90 euro e ho notato che le cose, rispetto al primo capitolo, sono cambiate: migliore gestione delle risorse e della diplomazia, per non parlare della possibilità di studiare con i propri alleati un vero e proprio piano di guerra. Certo, mi sono saltati agli occhi alcuni difetti, tipo la grafica che crea un po' di confusione sui campi di battaglia e le strutture, diventate piccole. In generale, mi è piaciuto molto. E a voi?. Tanto per ribadire che il gradimento di un videogioco, salvo eccezioni catastrofiche o estatiche, è cosa soggettiva, passiamo la parola al sarcastico Felixp: Ragazzi, si può essere rimborsati? e a zio_Maniak: L'ho trovato molto bello. Le risorse si raccolgono un po' più in fretta, e questa è una cosa buonilsparrimo!

IN BREVE

Caro Marco, se l'acquisto su Internet non ti intimidisce, puoi trovarlo presso i rivenditori online. Se, invece, preferisci comprare in negozio, credo che la cosa migliore sia semplicemente richiederlo al tuo commerciante di fiducia, che potrà ordinarlo e farteIo avere in breve tempo.

Virtuosa Nemesis, ho letto della tua disapprovazione per la pornografia.
Sul numero di luglio di GMC compare una tua foto in cui indossi, sorridendo amabilmente, una magliettina leggera abbassata da un lato fin quasi a mostrare il seno!
Sono rimasto stupefatto, incredulo; ho chiuso la rivista inorridito, tanto ero sconvolto!
Come spieghi questa tua scelta riprovevole e incoerente con quanto più volte moralisticamente affermato in passato?

Anonimo

Santo cielo. Pensa che, a volte, mi metto addirittura il bikini! Ma allora sono proprio incoerente e addirittura un po' ipocrita, vero?
Caro anonimo, mi auguro che la tua sia una semplice (e irrilevante) provocazione, e che tu non sia davvero convinto di aver scoperto chissà cosa. In caso contrario, ti invito a guardare meglio cosa passa in televisione – una spalla scoperta ha smesso di essere provocante circa 40 anni orsono.

Saluti a te o creatura divina chiamata, da noi mortali, Nemesis.
Sai se ci sarà mai un seguito del fantastico *Europa Universalis II*?
Sperando in una tua risposta ti ringrazio in anticipo e ti saluto.

Aluan

Caro Aluan, per il momento non ho notizie su un eventuale *EU III*. Paradox interactive sembra impegnata a portare il classico boardgame "Diplomacy" su computer e, nel frattempo, a convertire per il Nintendo DS proprio *Europa Universalis II*. Come immaginerai, è probabile che eventuali annunci relativi a un seguito di quest'ultimo arriveranno solo dopo le altre uscite...

dal Forum di gamesradar.it

ESSERI DI PURA LUCE

Sul Forum di GamesRadar.it, all'interno del Canale "Mondo Computer", c'è un angolino dedicato alle discussioni sui giochi online, chiamato "Multiplayer". Qui si annidano strani esseri, che forse esistono solo in forma di Avatar digitali, in quanto ritengono che il corpo fisico sia un inutile fardello del passato. Uno si chiama niceyes e chiede agli altri: Qual è il miglior Massive Multiplayer Online RPG tra *World of Warcraft*, *Guild Wars* e *Final Fantasy XI*. Subito asso: Sto giocando a *GW* ed è uno spettacolo, poi]Pet®ucci.son[: Li ho giocati tutti e tre, e *FF XI* è eccezionale, anche perché è l'unico MMORPG. Gli altri sono MMOG. C'è quel Role Playing di differenza, ma perché limitare la scelta a soli tre titoli, visto che, come sentenzia greendrago88: Il più divertente e completo rimane il mitico *Ultimo Online*.

■ UN "CAFFÈ" DAVVERO BOLLENTE *GTA San Andreas* – ovvero, come un gioco fatto per destare scalpore ne possa suscitare davvero troppo.

"Perché Rockstar ha creato dei contenuti pornografici, sapendo che *San Andreas* non era vietato ai minori?"

da Un "caffè" davvero bollente – Ziopavi

UN "CAFFÈ" DAVVERO BOLLENTE

Vendicatrice Nemesis,
come forse saprai, di recente è comparso un Mod per *GTA: San Andreas*, denominato *Hot Coffee Mod*, che permette di sbloccare dei contenuti pornografici nel gioco. Ho usato il termine "sbloccare" proprio perché il Mod non aggiunge un bel niente, ma si limita a togliere la censura a dei contenuti altrimenti criptati nel file principale del programma. Lo scandalo relativo è venuto a galla solo diverse settimane dopo l'uscita: un membro dell'Assemblea di Stato della California, Leland Yee, si è scagliato contro la ESRB (l'ente che decide a quale pubblico è adatto il videogioco), che secondo lui avrebbe dovuto marchiare *GTA* come "AO", ovvero solo per adulti. Inutile a dirsi, tra siti e giornali la polemica è cresciuta. Alla fine, Leland Yee ha ottenuto quello che voleva: il 21 luglio Take Two ha annunciato che la ESRB ha cambiato il giudizio su *GTA: San Andreas* per tutte le piattaforme, da "Mature 17+" a "Adults Only 18+", il che si traduce nell'impossibilità di venderlo per le grandi catene di supermercati. Oltre a ciò, Rockstar ha sospeso la produzione di *San Andreas* e sta lavorando a una versione priva dei contenuti spinti.
Dopo questo riassunto, vorrei avere da te una risposta ai miei dubbi: perché Rockstar ha creato dei contenuti pornografici, pur sapendo che il gioco non era vietato ai minori? Non immaginavano che un programmatore con un minimo di esperienza sarebbe riuscito a trovare tale "particolarità"? Forse, avevano già in cantiere una patch di prossima uscita per soli adulti? D'altronde non vedo come questa patch avrebbe potuto migliorare la giocabilità di *GTA*, e non oso immaginare persone davanti a un PC che si divertono a premere le freccette in modo da soddisfare il piacere del proprio alter ego e (spero vivamente di no) il loro.
Personalmente, ho scaricato il Mod e l'ho anche provato (ho 17 anni), ma non ci ho trovato nulla di divertente. In compenso, è sconvolgente pensare a ragazzini di 12-13 anni che, oltre a essere riusciti ad ottenere il gioco, provano questo stupido Mod. Conosco la tua avversione per la pornografia nei videogame, quindi spero in una tua risposta che dissolva le mie perplessità.

Ziopavi

Caro Ziopavi, mi è spiaciuto moltissimo dover tagliuzzare e sintetizzare la tua mail, ma sai com'è... In ogni caso, la faccenda *Hot Coffee* è stata, a mio avviso, disdicevole per tutte le parti coinvolte. I censori e gli avvocati con smanie di potere, Rockstar che negava di aver mai fatto niente del genere, i fanatici libertari che ritengono che qualunque forma di controllo sia il male, eccetera.
Dal mio punto di vista, prima l'attacco di Leland Yee, poi la decisione di ESRB non hanno assolutamente senso.
Se qualcuno trovasse una serie di pagine sconce che Manzoni aveva scritto per "I Promessi Sposi" e deciso poi di rimuovere, e le mettesse in circolazione con le istruzioni per reintegrarle nel testo, andrebbe cambiata la nostra valutazione del romanzo? Non sarebbe più giusto giudicare separatamente le "nuove" pagine?
Quello che intendo è: Rockstar ha preso una decisione riguardo il mini-gioco dello scandalo e il fatto che una terza parte (ovvero l'autore del Mod) non l'abbia voluta rispettare, a mio avviso, non dovrebbe ricadere sugli autori del titolo. Ciò che avrebbe dovuto essere vietato ai minori negli USA è il Mod, non *GTA: San Andreas*. Ziopavi, forse questa non era la risposta che ti aspettavi – ma è ciò che penso, sinceramente.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Azathoth23
Cody Drake
Davide
De Bortoli Renato e Marco
Francesco e Alessandro
Frankleyn
Gianni Aulicino
Gran Moff S92
Irishman
Mac
Sam Space
Stefano
Wulgar
Yugi

...riguarda, i gestionali sono una cosa e i "simulatori di vita" sono un'altra. Temo, però, che la situazione non sia ancora pronta per separare le due categorie: ora come ora, al di là della produzione di Maxis/Electronic Arts, il mercato non offre davvero un granché...

L'angolo di MBF

Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se volete dire la vostra, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

Secondo il nostro filosofo MBF, il videogioco è una forma d'arte pop, come il fumetto, il cinema o la musica.

Caro Matteo,
ti scrivo per esprimere la mia opinione in merito al dibattito sul gioco come forma d'arte. Dopo aver letto diversi contributi, credo che prima di pronunciarsi in modo definitivo sia fondamentale considerare un importante dettaglio. Il videogame, un po' come le altre espressioni artistiche, non si può considerare completamente arte.
Per quanto se ne dica, anche nella pittura, scultura e nelle altre "arti classiche" solo una piccola percentuale dei prodotti è vera arte. Prendiamo, per esempio, la pittura: se guardo un Picasso riconosco che è arte, ma se guardo un quadro, magari non eccelso, potrei dire che non lo è. Lo stesso discorso va fatto per i videogiochi: se gioco a *Half-Life* riconosco immediatamente il suo statuto di oggetto artistico, ma se provo uno dei (purtroppo numerosi) titoli scadenti che saturano il mercato, potrei sostenere che esso proprio non lo è. Questo importante dettaglio spiega le numerose violente (e sbagliate) accuse rivolte ai "videogiochi come forma d'arte", motivate dalla scelta di titoli di mediocre livello. Alla sfortunata selezione, si è aggiunta poi l'accusa che i videogiochi promuovono e glorificano la violenza. Un discorso analogo, tuttavia, riguarda anche la pittura. Basterebbe prendere come metro un quadro brutto e criticarlo, usando per esempio "Guernica" per affermare che "la pittura trasmette violenza", cosa che nessuno si sognerebbe mai di fare. Comunque, dal mio punto di vista, il videogioco è un passatempo abbastanza maturo da essere considerato, in generale, arte. Bisogna però fare attenzione, prima di esprimere un'opinione, a cosa ci si riferisce.
Se il videogioco è veramente arte, perché la società nel suo complesso fatica ad accettarlo? Per me, il problema risiede nella comunicazione delle emozioni. Per diffondere ciò che il videogioco vuole trasmettere, tale medium sfrutta un sistema più complesso rispetto alle altre forme d'arte: richiede una fruizione prolungata (bisogna giocarlo!) e questa, a sua volta, presuppone delle competenze non irrilevanti (l'utilizzo del personal computer non è così scontato come ci si aspetterebbe). Un film, un quadro o anche una scultura non necessitano di altro che di una semplice visione.
La soluzione è semplice, ma nel contempo complessa. Se tutti quelli che usano il PC (o che lo conoscono appena) provassero un videogame di alto livello, senza lasciarsi confondere dai pregiudizi, avvicinandosi al titolo con lo stesso atteggiamento che assumono di fronte a un quadro (o a una qualsiasi opera d'arte), molti ammetterebbero che il videogioco è una forma d'arte. Lo si può constatare adottando i medesimi criteri usati per verificare le altre espressioni artistiche: basta vedere se, benché esistano titoli a dir poco scadenti, il campo ha degli esponenti di livello qualitativo talmente alto da lasciare il segno non solo su chi è un esperto del settore, ma anche sugli altri. E i videogiochi rientrano ampiamente in questo caso.
Grazie per la cortese attenzione.

M. The Dalv
(dal.teo@virgilio.it)

Il problema non è risolto, ma semplicemente spostato. Quale criterio adotteresti per distinguere il "bello" dal "brutto"? In ogni caso, stai invocando la creazione di un canone, una sorta di gerarchia basata sulla qualità seguendo il principio di Theodor Sturgeon secondo il quale "il 90% di ogni cosa è penosa" (in originale, "crap"). La tua iniziativa renderebbe felice il celebre critico letterario Harold Bloom, ma, personalmente, non ritengo interessante la creazione di un pantheon di "opere sublimi". Resto sulle mie posizioni: il videogioco è una forma d'arte pop, come il fumetto, il cinema o la musica. Lo è sempre stato, anche se l'attenzione del mondo dell'Arte con la "a" maiuscola è relativamente recente – negli ultimi cinque anni, le mostre, esibizioni e retrospettive sull'arte videoludica sono letteralmente esplose. La verità è che il videogioco è l'arte contemporanea in quanto tale.

GIOCHI COMPUTER

FILOSOFIA SPICCIOLA

Nelle ultime settimane, ho ricevuto almeno una dozzina di missive di lettori che temono l'imminente estinzione del loro PC. La ragione? Il roboante debutto delle nuove console: Xbox 360 e PlayStation 3, previste rispettivamente per l'autunno del 2005 (dati ufficiali) e la primavera del 2006 (previsione più credibile, al momento). **Alberto (alberto.ricci@libero.it)** scrive: "Il panorama ludico per personal computer, che già non gode di particolare vivacità, sarà inevitabilmente condannato all'oblio dopo l'introduzione della nuova generazione di console". Gli fa eco **Luca (themessage@hotmail.com)**: "Chi me lo fa fare di acquistare un computer, quando Xbox 360 supererà tutto quanto si è visto su PC finora?".
Personalmente, non sarei così pessimista. L'annuncio della fine del PC come macchina da gioco ricorre puntualmente da due decadi a questa parte. In tutti i casi, le cassandre sono state smentite. In secondo luogo, molti dei titoli più attesi dell'anno saranno pubblicati in esclusiva per PC, da *Spore* di Will Wright a *The Movies* di Molyneux, senza dimenticare *Civilization IV* e *Age of Empires III*. Per alcuni generi ludici – dalle simulazioni, ai titoli strategici – il personal computer resta – e resterà – la piattaforma ideale.
Non va dimenticato, infine, che le nuove console stanno cercando di ridefinirsi come piattaforme multimediali a tutto tondo: non competono tanto con il PC, quanto con il decoder satellitare, lo stereo, il lettore DVD, eccetera. L'obiettivo di Sony e Microsoft è di convincere chi non videogioca a prendere in mano un joypad. Se ci riuscissero, non ho dubbi che i benefici verrebbero equamente distribuiti tra console e PC.

Online con [GMC]KEVORKIAN

Che siate suoi amici o meno, dovete chiamarlo dottore, questa è una delle regole per andare d'accordo con [GMC]Kevorkian, il nostro esperto del fenomeno multiplayer. Per mettervi in contatto con l'aspirante dominatore dell'universo, l'indirizzo è:
gmc.kevorkian@futureitaly.it

LA RICETTA DEL DOTTORE

Amici, celebriamo la nuova grafica di GMC! Anche se continuo ad avere la mia striminzita paginetta, mi sono spostato – e la nuova posizione è un chiaro segno del mio aumentato potere. Presto sarò in grado di conquistare anche la cellulosa adiacente e un giorno anche i territori della Copertina dovranno piegarsi al mio volere, e impareranno a chiamarmi Maestro! Bwah-hah-hah-hah-hah! Ehm. Inoltre, volevo dirvi che ho passato delle belle vacanze e che quando uscirà *Quake IV*, caschi il mondo, mi prenderò un mese di ferie per imparare a memoria tutte le mappe e affrontare le vostre legioni sui nostri server. È una promessa: preparatevi alla pugna!

404 punti contro i bot sono un chiarissimo segno di dipendenza totale da Q3A. Figlio, domineremo la Galassia.

Non c'era niente da fare: a me *Quake 3* non piaceva. Poi, l'altro giorno, non sapendo come ingannare il tempo, ho deciso di installarlo, tanto per impegnare qualche minuto. Da quel momento, non sono più riuscito a smettere di giocare e aspetto con ansia quasi bramosa la prossima "lannata" con i miei amici (avendo una connessione a 56K, questo è l'unico modo per confrontarmi con altri esseri umani). Dunque, caro Kevo, volevo sapere da te, che come me sei affetto da questo strano morbo, se è curabile o se non c'è più speranza.
Per chi avesse il mio stesso problema e volesse parlarne, ecco il mio indirizzo e-mail: **lorenzomartins80@hotmail.com** (anche su Messenger).
Ora ti lascio, perché devo giocare.

Martins di Ortonovo

PS: Questo screenshot non è un vero sfoggio di bravura, poiché tutti riuscirebbero a raggiungere quel risultato in una mappa ristretta, con molti bot a livello facile, però è stato divertentissimo!

In altri tempi, caro Martins, ti avrei invitato a unirti ai Quakisti Anonimi per tentare di disintossicarti prima che fosse troppo tardi. Il fatto che tu abbia accumulato oltre 400 punti giocando contro i bot in una sola mappa, però, prova che sei assolutamente al di là di ogni possibile recupero. Quindi, ti invito a unirti ai Quakisti Anonimi per diffondere il Verbo e preparare il terreno per l'uscita di *Quake IV* – vieni con noi e conquisteremo il mondo.

La tecnica della Mano Volante offre ai tedeschi di *Brothers In Arms* un vantaggio sleale nel corpo a corpo.

Lode a te, divinità assoluta di tutti gli FPS, GdR, strategici e chi più ne ha più ne metta. Desidero offrirti in dono questa foto, da me scattata sulle collinette di *Brothers in Arms*, in quella che, al confronto delle tue imprese, è solo una scampagnata mattutina. Come puoi notare, questo tedesco è impegnato in una di quelle faccende che richiedono un certo... polsoi

Fabio

Fabio, come ben sai, ho abolito l'istituto del Bravo Fotografo di Guerra. Tuttavia, ho trovato tanto interessante la tua documentazione sulle Arti Marziali Telecinetiche di *BIA*, che non ho potuto fare a meno di pubblicarla. Forse anche perché "divinità assoluta" è un termine che trovo mi stia piuttosto bene, lo ammetto. Quindi, grazie per l'immagine, da cui apprenderemo informazioni preziose: dannati tedeschi, la loro tecnica della Mano Volante dell'Inferno è davvero temibile!

Caro Kevo,
sono uno degli italiani dispersi nel server francese di *World of Warcraft*, nel mondo di Medivh. Il problema è la continua difficoltà di comunicazione con le altre persone presenti nel gioco, ovviamente francesi in maggioranza. Scrivo e parlo molto bene l'inglese, ma ciò non aiuta molto. Ti prego, puoi segnalare ai tuoi lettori il mio tentativo di unificare tutti gli italiani presenti in una unica Gilda? Il nome della Gilda è "The McTeam" e siamo della fazione dell'Alleanza. Tutti coloro che si sentono messi da parte e dispersi, non devono esitare a contattare Lightwind il Druido.

LIGHTWIND THE DRUiD

Druido caro, una delle prime leggi dei titoli online è che l'inglese va bene per giocare su tutti i server, tranne quelli francesi. Per ragioni che non mi sono del tutto chiare, mentre i nostri cugini d'oltralpe sono ben felici di comunicare in inglese se sono sui server americani, UK, tedeschi eccetera, quando si trovano invece su server a maggioranza francese si rifiutano assolutamente di usare la lingua di Shakespeare. Detto ciò, pubblico volentieri il tuo appello, anche se temo che una Gilda fatta e finita non sia il sistema ideale per riunire giocatori che hanno in comune solo la lingua italiana. In ogni caso, in bocca al Furbolg e tienimi informato.

Onorevole Kevorkian,
ho scoperto che la maggior parte dei giocatori più forti, in tutti gli FPS, tengono al minimo la risoluzione e i dettagli grafici per ridurre il lag. Ora, a parte il fatto che pensavo che il lag fosse solo una questione di rete, e non di grafica, questa notizia mi ha fatto nascere un dubbio: che senso ha che le case si ostinino a produrre giochi visivamente sempre più elaborati, se tanto poi tutti gli effetti vengono disabilitati subito dai migliori giocatori?

Blackhawk82

Innanzitutto, complimenti per la Doppia Domanda Mimetica – è una tecnica quasi pari alla Mano Volante dell'Inferno, trovo. Iniziamo dalla prima: il lag è, ovviamente, una questione di rete per la massima parte. Tuttavia, la comunicazione con la rete viene gestita dalla CPU e se quest'ultima è oberata da poligoni e pezzettini di nemico che saltellano qua e là, anche la prima ne risente. Inoltre, quanti più FPS puoi vedere, tanto meno tempo deve passare tra un avvenimento e la tua reazione. Quindi, almeno fino a un certo punto, ridurre la qualità grafica aiuta su più fronti. La risposta alla seconda domanda, invece, è più breve: per quanti giocatori "hardcore" (cioè quelli che riducono tutto al minimo, per avere un frame al secondo in più) ci siano, si tratta sempre di una minoranza. Tutti gli altri preferiscono godersi il titolo e magari fare un frag in meno – il che rende la scelta semplice, per gli sviluppatori.

B&R botta & risposta

Siete bloccati in un gioco? L'enigma di un'avventura sembra senza soluzione? Questo è pane per i denti del nostro Skulz! Inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Scusate amici, ma oggi mi do delle arie. "Con la presente lettera vorrei esprimere i più sentiti ringraziamenti a te e alla redazione, perché grazie a voi sono finalmente riuscito ad andare avanti in *Soul Reaver 2*. Non credevo nelle vostre capacità, ma mi sono dovuto profondamente ricredere." Grazie Valter, per tutto tranne che per il passaggio relativo alle capacità. Lettore di poca fede!

STILL LIFE

B Padre Skulz, ho bisogno del tuo aiuto. Sto giocando a *Still Life*, a mio parere la più bella delle avventure horror, solo che sono bloccato a Chicago, nel palazzo di Red Lantern. Potresti rivelarmi la combinazione del portone. Che Dio ti benedica. Ciao.

Carlo

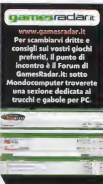
R Ciao Carlo, per entrare in Red Lantern hai avuto bisogno dell'apposito pass, ottenuto nella Galleria di Richard e plastificato nella Stazione di Polizia. A questo punto, vai alla piscina dell'edificio in cui sei incastrato, inserisci il codice **423615** nel pannello dei quadri e raccogli tutti gli oggetti che si trovano nei dintorni. Torna nella Galleria e parla con Mia per ottenere le chiavi del suo appartamento al Campus. Vai a esplorarlo e recupera gli altri oggetti utili alla causa, prima di fare nuovamente rotta verso Red Lantern. Recati nella sala delle quattro statue e utilizza la Maschera su quella dei Segreti, la Mela sulla Tentazione, la Rosa sul Sangue e l'Artiglio sul Dolore. Scendi per le scale appena sbloccate ed entra nella stanza sulla sinistra. Ti consiglio di memorizzare l'immagine sopra il caminetto, dato che ti aiuterà a risolvere l'enigma successivo. Se, poi, desideri scoprire tutti i segreti di *Still Life*, non trascurare la guida pubblicata sullo scorso numero di GMC e presente nei CD dei demo e nel DVD allegati alle rispettive edizioni di questo mese.

Anche i ragnetti vanno bene per ricaricare l'energia del Cubo delle Anime di *Doom 3*.

DOOM 3

B Omnigiocante Skulz, mi è sorto un dubbio riguardante *Doom 3*: è possibile finirlo? Dopo innumerevoli ore trascorse davanti allo schermo, sono arrivato al mostro finale e ho cercato invano di mettere in pratica i consigli dati finora da GMC. Non ti chiedo dei trucchi, ma un modo per sconfiggere il mostro e completare finalmente il gioco. Grazie di tutto.

Pocket

R Dunque, ti trovi al cospetto di Sabaoth. Il mostro è armato di razzi a ricerca automatica del bersaglio e va affrontato in un'arena circolare, da cui non devi precipitare, pena la morte istantanea. Sappi che le creature che si arrampicano sul terreno dal centro del campo di battaglia vanno utilizzate per ricaricare il Cubo delle Anime, ovvero l'unica arma in grado di fare del male al boss. Spara agli Imp con i "calibri leggeri", oppure ricorri alla motosega e, quando il cubetto sarà pronto, scaricane la potenza sul nemico principale. È importante che tu riesca a prendere la mira in pochi istanti e ti rimetta subito a correre (all'Inferno la corsa è infinita), tanto l'arma, grazie all'effetto boomerang, tornerà automaticamente in tuo possesso. La capacità di correre attorno all'arena maciullando gli Imp e stando attenti a non cadere di sotto è la chiave del successo, così come l'abilità

Sparare agli aerosiluranti di *Pacific Assault* va bene, ma in alcuni casi è meglio concentrarsi solo sulle torpedini.

Linea diretta

R "Ciao mitico Skulz!" Teragigamitico **Vittorio** (questa volta, vinco io la gara al complimento più esagerato!), dimmi tutto. "Voglio aiutare **Metallized** in merito a *Max Payne*. Ecco alcune delle tantissime gabole che si attivano digitando **-developer** al termine della riga della **Destinazione**, nelle **Proprietà** del collegamento del gioco." Bene, tanto per essere chiari, il procedimento di modifica della stringa è uguale a quello spiegato nello spazio dedicato a *Dark Reign II*. "Poi, durante l'azione, premi **F12** e ti apparirà la console dei comandi, dove potrai inserire uno dei seguenti codici da confermare con un tocco di **Invio: god** attiva l'immortalità, **noclip** ti consente di attraversare le pareti, **gethealth** porta al massimo la salute e **getallweapons** sblocca tutte le armi." Ottimo Vittorio, direi che non c'è nulla da aggiungere, se non che GMC si augura di ricevere altri consigli relativi a questo magnifico gioco. Consigli, la prossima volta, non imbrogli!

R "Ciao Skulz, scrivo per aiutare **Edoardo**, che aveva chiesto una mano per la missione di *Morrowind*, Cura per il Corprus." Grazie **Luca**, il tuo aiuto è quanto mai prezioso. "Basta richiamare la console con il tasto **** e digitare i seguenti codici, rispettando le maiuscole e gli spazi: **player->SetPersonality**

La parola all'esperto Enter The Matrix

D Gentili redattori di GMC, prima di tutto, vorrei farvi i complimenti per la rivista. Ho un problema: sono rimasto bloccato in un livello di *Enter The Matrix*, più precisamente in quello dell'Aeroporto, gli Hangar. Potete fornirmi qualche trucco o, almeno, darmi dei consigli per superarlo? Vi ringrazio anticipatamente.

Giorgio

R Che ne dici se ti forniamo entrambi gli strumenti? Innanzitutto i trucchi, che peraltro sono estremamente semplici da inserire. Accedi al terminale e digita il comando **CHEAT** seguito da **7F4DF451** per l'energia infinita, **1DDF2556** per le munizioni e **FFFFFFFF** per l'invisibilità. Così "equipaggiato" non dovresti avere difficoltà a uscire vincitore dall'aeroporto. Tuttavia, eccoti anche qualche suggerimento per superare la faccenda in maniera "pulita". Per sbarazzarti degli SWAT che controllano il primo hangar, ti consiglio di sparare alle bombole e provocare un'esplosione devastante. Procedi, poi, fino all'area in cui ci sono i nemici appollaiati sull'ala dell'aereo (arrampicandoti sulle impalcature e sulle casse). Qui, dovrai salire mediante il montacarichi e sfruttare il Focus per saltare sull'ala e sbarazzarti all'istante di due agenti. Apri il portellone e ripulisci l'interno del velivolo, senza scordarti di raccogliere il medikit. Esci dalla cabina e arrampicati sulla fusoliera, in modo da prendere il fucile da cecchino. A questo punto, non ti rimane che raggiungere la sezione posteriore dell'aereo, scendere e infilarti nel corridoio che conduce agli ultimi quattro SWAT e alla conclusione del livello.

di sparare il Cubo nella parte alta del corpo del boss, in modo che la traiettoria non venga intercettata dai nemici insignificanti.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

B Caro Skulz, ti scrivo dalla Polonia, dove abito da circa dieci anni. Sono appassionato di giochi di guerra, come *Coll of Duty*, *Brothers in Arms* e *Medol of Honor*. Non ti stupire se ti dico che ho 65 anni e che, alla mia età, si dovrebbe pensare a cose più serie che giocare con il computer. Comunque, vengo alla mia richiesta. Sto giocando *Medol of Honor: Pocific Assoult* e sono alla missione Facili Bersagli: Difesa Nautilus. Ho tentato molte volte, ma non riesco ad avere la meglio sugli aerei che mi lanciano i siluri. Ho provato a distruggere quelli al centro, quelli a sinistra e a destra, ma non faccio mai in tempo! Hai qualche consiglio? Grazie e un saluto alla mia cara Italia.

Adolfo

R Ciao Adolfo, la tua partecipazione al Botta & Risposta dimostra che i videogiochi sono uno spasso senza età... altro che roba per ragazzini! Aiutarti è un onore, oltre che una missione abbastanza semplice. Non esiste un metodo preciso per sbaragliare la minaccia degli aerosiluranti. L'importante è sfruttare la mitragliatrice fissa che si trova in cima alla scaletta, alla tua destra appena salito a bordo della nave. Ricorda di sparare alle torpedini non appena toccano il pelo dell'acqua e di non lasciarti distrarre dai velivoli.

COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

B Caro e bravissimo Skulz, saresti così gentile da aiutare un ragazzo disperato? Potresti dirmi dove trovare il pezzo mancante (il terzo sul lato di sinistra) del puzzle-bonus presente nella missione Il Castello di Colditz di *Commondos 2*? Grazie in anticipo.

Samuele

R infilati nel cortile dei prigionieri, quello in cui non è presente il plotone d'esecuzione, ed entra nella porta sulla destra rispetto alla finestra più alta. Il locale in cui ti troverai assomiglia a una palestra e si apre su una rampa di scale. Sali al primo piano, supera le due camere da letto e passa attraverso la porta successiva. Qui, alla tua sinistra, c'è l'accesso al locale caldaia. Entra e ispezionalo, per scoprire un pannello di metallo sulla parete. Indovina cosa vi è nascosto dietro? GIOCHI COMPUTER

SUI CD E SUL DVD
Sui CD dedicati ai demo e sul DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete molti altri trucchi e guide complete, tra cui quella di *Still Life*. Sul DVD, le soluzioni sono in formato PDF.

■ Alcuni dei frammenti bonus di *Commandos 2* sono nascosti nei luoghi più impensabili.

Quesiti dal passato Dark Reign II

D Caro Skulz, sono un vostro affezionato lettore e avrei bisogno dei trucchi per giocare a *Dork Reign II*. Saresti così gentile da pubblicarli quanto prima? Grazie in anticipo e ciao.

Gildo

R Ciao Gildo, per imbrogliare in questo strategico devi modificare la riga di **Destinazione** presente nelle **Proprietà** relative al collegamento che utilizzi per avviare *Dark Reign II*. Clicca con il tasto destro su quest'ultima e aggiungi la stringa **-cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"** in coda alla linea di comando già presente. Poi, fai partire il gioco e clicca sull'icona degli strumenti, in modo da accedere al menu Load e poter selezionare le campagne e le missioni sbloccate.

1000 e **player->SetSpeechcraft 1000**." Ah, ma allora questo mese avete proprio un debole per gli imbrogli! "Premi **Invio** dopo aver digitato ciascun trucco, poi parla con Divayth Fyr, che ti perdonerà per aver ucciso un suo paziente. Ricorda i valori iniziali di Personalità e Abilità nel Parlare, in modo da poterli ripristinare dopo aver concluso la missione. Per farlo, sostituisci al numero 1000 il valore precedente." Bravo, perché barare un po' va bene, ma rovinarsi tutto il gioco no.

D "Ciao, vi seguo da poco ed è la prima volta che vi scrivo," non c'è problema caro **Piero**, GMC risponde con piacere anche ai neolettori. "Ho acquistato lo splendido *Gothic II* e sono al secondo capitolo, nel punto in cui devo trovare le tre miniere per ottenere informazioni su quanto metallo hanno raccolto. Sono in possesso dei dati dalle prime due (Dario e Gervas), ma alla terza nessuno mi dice niente. Dovrei parlare con Marcos il Paladino, ma non c'è!" Mi auguro tanto che qualche lettore ti spieghi dove trovarlo...

D "Sto giocando a *Star Wars: Knights of the Old Republic* e sono bloccato sul pianeta Taris. Mi trovo nel negozio di droidi, dove dovrei ritirare il T3-M4. Dopo aver persuaso la venditrice a darmelo gratis, appare la finestra per la scelta del gruppo, ma l'immagine del robottino risulta inaccessibile e non riesco a introdurlo al posto di un altro personaggio. Cosa devo fare?" Cosa se non chiedere aiuto ai tuoi colleghi del Linea Diretta? Già, perché io, compare **Zugo**, su Taris non ci sono ancora andato.

Ogni mese, GMC offre una ricca selezione dei migliori demo, add on, patch, utility, shareware e video. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona , invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sui CD.

esplora e GIOCA

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo e tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più eggiornati per ogni elemento del proprio computer.

GdR/Azione

DUNGEON SIEGE II

Un'altra minaccia si fa largo nella terra di Aranna.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona/ordina movimento
Tasto destro del mouse – Attacco
Rotella del mouse – Zoom
Mouse (ai bordi dello schermo) – Spostamento telecamera
H - Bevi pozione guaritrice
M – Bevi pozione Mana
J – Apri il diario
Z – Raccogli oggetti circostanti

Un nuovo tirannico potere sta crescendo nel mondo di Aranna e ancora una volta, nei panni di semplici mercenari, dovremo impedire che il male si impossessi di queste terre tormentate.

Dopo una bella introduzione, interamente in inglese ma comprensibile anche a chi non fosse particolarmente versato nella lingua di Shakespeare, il demo di *Dungeon Siege II* ci lancia direttamente in azione. Depositati da possenti dragoni alle porte di una città assediata, dovremo guadagnarci il pane come soldati di ventura, combattendo dalla parte degli assalitori al servizio del potente Valdis. Al nostro fianco, troveremo fin dall'inizio un amico di infanzia, Drevin, insieme al quale muoveremo i primi passi tra nemici e incantesimi.

DEMO DEL MESE GIOCHI COMPUTER

Un giro obbligatorio nelle trincee ci consentirà di acquisire tutta la dimestichezza necessaria con il sistema di controllo. I primi minuti di gioco, infatti, sono stati concepiti come tutorial per istruire al meglio gli avventurieri che non avessero mai calcato il suolo di Aranna. Il comandi e l'interfaccia che ci permettono di gestire i nostri personaggi sono molto semplici. *Dungeon Siege II*, infatti, come il suo predecessore, pur essendo un GdR, è improntato ai combattimenti e alla rapidità d'azione. La gestione delle classi e dell'avanzamento del personaggio è stata realizzata in maniera molto semplice ed elegante. Avremo a disposizione quattro tipi di attacchi, due basati sulla magia e due sulle armi; per migliorare in uno di essi, dovremo usarlo con successo per un certo numero di volte. Raggiunta una determinata esperienza, avremo anche modo di investire dei punti bonus in abilità speciali. Ovviamente, come ci viene detto più volte anche nel corso del gioco, è meglio specializzare il personaggio nell'uso di uno o al massimo due sistemi di attacco, per notare la sua efficacia in combattimento aumentare.

Il demo ci offre, nel complesso, un generoso assaggio della versione del gioco single player; non mancheranno orde di nemici da affrontare e anche qualche interessante colpo di scena. Inoltre, la recensione del gioco completo *Dungeon Siege II* vi attende a pagina 96.

Le trincee intorno alla città ci offriranno utili insegnamenti e qualche interessante oggetto.

In questa porzione dello schermo possiamo tenere d'occhio energie vitale, Mana, stato di evanzamento dell'esperienza e ermi dei nostri eroi.

Quando combattiamo, non perdiamo di vista l'energia vitale dei nostri avversari.

La mappa e la bussola saranno d'aiuto per orientarsi durante l'esplorazione dei territori sconosciuti.

Questi pulsanti sono delle rapide scorciatoie, se non vogliamo memorizzare troppi controlli de tastiera.

Casa Microsoft
Requisiti PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 1.6 GB HD, Schede 3D 64 MB, DirectX 9.0c, Windows XP SP1

NOTE DI DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Dungeon Siege II Demo\Uninstall Dungeon Siege II Demo**, scegliamo di rimuovere anche le partite salvate e facciamo clic sul pulsante **OK**
Ogni traccia del gioco sarà cancellata dal nostro sistema

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Strategia in tempo reale

ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

Riusciranno le vostre armate a salvare l'impero romano?

NEL CD 3

Dopo aver conquistato praticamente tutto il mondo conosciuto, l'Impero Romano comincia il proprio drammatico declino.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Rome: Total War – Barbarian Invasion copre il periodo di Storia che parte dalla morte dell'ultimo imperatore dell'impero unificato, con le orde barbariche che premono alle porte di quella che, una volta, era stata la più grande e temuta potenza esistente. In questo demo, la nostra preoccupazione sarà di guidare i soldati sul campo di battaglia, siano essi disciplinati legionari o agguerriti barbari.

Mentre impartiremo ordini alle unità sotto il nostro comando, dovremo sempre tener conto di una serie di fattori molto importanti, come il morale dei nostri uomini, il loro affaticamento e, ovviamente, la paura. Un gruppo di soldati, mandati a combattere contro nemici più motivati e numericamente superiori, in pochi istanti batterà in ritirata senza più darci ascolto.

Per chi avesse bisogno di imparare come muoversi sul campo di battaglia, il demo offre un veloce tutorial che spiega dettagliatamente tutti i "trucchi del mestiere" che un bravo comandante dovrebbe conoscere.

Dopo l'addestramento, potremo prendere parte ai due scontri che questa versione dimostrativa del gioco ci offre. Le fazioni sono molto differenti e dovremo fare attenzione a inquadrare e sfruttare le debolezze peculiari di ciascuna armata con cui avremo a che fare.

Sul campo di battaglia, comunque, non ci sono solo nemici. Combattendo al fianco di un altro comandante, sarà opportuno per la nostra sopravvivenza trarre il massimo vantaggio dalla copertura e dall'assistenza che l'alleato saprà fornirci. Se il demo di *Barbarian Invasion* ci ha fatto venire l'acquolina in bocca, non perdiamo l'Anteprima del gioco a pagina 50.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità/crea riquadro di selezione
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
Frecce direzionali – Movimento telecamera
Tasto sinistro del mouse + Frecce direzionali – Rotazione telecamera
Rotella del mouse – Zoom
CTRL + A – Seleziona tutte le unità

Casa: Sega
Requisiti: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 350 MB HD, Scheda 3D 64 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal **Pannello di Controllo** clicchiamo due volte sulla voce **Installazione applicazioni**
Selezioniamo dall'elenco **The Barbarian Invasion Demo** e premiamo il pulsante **Rimuovi**
Confermiamo la nostra scelta e attendiamo che il programma abbia terminato
Per eliminare anche le ultime tracce del gioco, cancelliamo manualmente la cartella **C:\Programmi\Rome - Total War\The Barbarian Invasion Demo**

Le battaglie notturne possono essere tanto caotiche, quanto spettacolari.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo piazzare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Nella sezione shareware, questo mese troviamo passatempi per tutti i gusti. Si va dal genere classico, ma sempre molto apprezzato, delle simulazioni scacchistiche, rappresentato da *Chessmaster Challenge*, all'orientaleggiante *Mahjongg Fortuna*, che ci offre una versione a base di segni zodiacali dell'ormai famoso passatempo. Non mancano i puzzle game, come il divertente *Full Circle*, riuscita rivisitazione del mai dimenticato *Puzzle Bubble*.

Questo mese troviamo un ricco assortimento di utility sia sul CD 2, sia su DVD. Oltre ai classici e immancabili WinZip, WinRar e l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, è presente anche una ricca serie di programmini per regolare al meglio alcune caratteristiche un po' nascoste dei nostri computer, come la velocità di rotazione delle ventole interne. Tra le Utility vi è anche Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare tutte le gabole disponibili per i nostri giochi preferiti.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Come sempre, sia sul CD sia sul DVD allegati alla rivista, è presente una vasta collezione di tutte le soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare tutti i giocatori in difficoltà.
Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente a risolvere i nostri problemi, non ci resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troveremo il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per cavarcela in qualsiasi situazione.

Tra i Mod di questo mese, sul DVD, a farla da padrone è il materiale aggiuntivo per il bellissimo *Half-Life 2*, tra cui troviamo anche un'interessante Total Conversion, *Eclipse v1.0* che ci trasporta dalla guerriglia urbana in un mondo fantasy.
Assolutamente da provare la nuova versione del famoso *Red Orchestra*, Mod per *UT 2004* che ambienta i nostri scontri sul fronte orientale, nel corso della Seconda Guerra Mondiale.

Il DVD ospita una raccolta di Gol del Mese realizzati dai giocatori del sempre apprezzato *PES 4*. Cinque le prodezze da ammirare alla moviola inviate dai nostri più affezionati lettori. Inoltre, la sezione video ospita un'anteprima di *Alan Wake* – un thriller sviluppato da Remedy che promette di scuotere anche i nervi dei più freddi avventurieri – e un filmato esclusivo riguardante *Dark Messiah (of) Might & Magic*. A questi titoli sono dedicati altrettanti speciali su questo numero di GMC.

Gioco di guida

MOTOGP
ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

Sarete all'altezza del grande Valentino Rossi?

NEL CD 2

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Nuovo titolo legato alle avvincenti competizioni del mondiale di motociclismo. Grazie a *MotoGP 3*, potremo mettere alla prova la nostra abilità come centauri sui più importanti circuiti del mondo, anche vestendo i panni dell'ormai leggendario Valentino Rossi.

Il demo ci offre un assaggio del gioco completo, sia nella modalità single player, sia in quella multiplayer in rete locale. Due i circuiti a nostra disposizione: quello cittadino di Tokyo e il mitico tracciato di Le Mans, che diventeranno disponibili secondo la classe in cui vorremo gareggiare.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali su/giù – Acceleratore/freno
Frecce direzionali destra/sinistra – Controllo sterzata
W – Cambio inquadratura

Durante l'installazione, ci verrà chiesto se intendiamo installare anche GameSpy Arcade, un utile, ma non indispensabile, programma ausiliario che ci aiuterà a trovare altri giocatori con cui competere nei nostri titoli preferiti.
A pagina 92, poi, troveremo la prova su strada del gioco completo *MotoGP 3*.

Casa: THQ
Requisiti: PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 160 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\THQ\MotoGP URT 3 Demo\Uninstall MotoGP URT 3** e proseguiamo. Ogni traccia del gioco sarà rimossa dal nostro computer

Strategia/Simulazione Sportiva

CHAOS LEAGUE SUDDEN DEATH

Quando il gioco si fa duro, gli orchi cominciano a giocare.

Se pensiamo che gli sport siano una prerogativa dei soli esseri umani, ci sbagliamo di grosso.

Sui terreni di gioco di *Chaos League – Sudden Death* troveremo anche Nani, Dannati, Orchi e numerosi esponenti di altre razze stravaganti prese in prestito dall'universo fantasy. Il gioco vero e proprio è ancora più stravagante dei giocatori stessi. Le regole sono semplici: fare meta a ogni costo. . . e con ogni mezzo possibile.
Per vincere la partita, saremo liberi di usare mezzi leciti, quali per esempio potenti incantesimi, o anche illeciti, come la classica corruzione. La versione demo del titolo ci offre una serie di tutorial per acquisire familiarità con i comandi e un generoso assaggio di quanto ci aspetta nel gioco completo.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona giocatore/crea riquadro di selezione
Tasto destro del mouse – Impartisci ordine
SHIFT+Tasto destro del mouse – Impartisci a un giocatore più ordini consecutivi
Spazio – Pausa
CTRL+1/8 – Assegna un tasto di scelta rapida a un gruppo di giocatori
1/8 – Richiama il gruppo corrispondente

Casa: Cyanide
Requisiti: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 550 MB HD, Scheda 3D 32 MB

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Cyanide\Chaos-League-SD-Demo\Chaos-League-SD-Demo**. Nella finestra che apparirà, clicchiamo sulla voce **Uninstall** e confermiamo la nostra scelta. Quando il programma avrà terminato, potremo cancellare manualmente la cartella **C:\Programmi\Cyanide\Chaos-League-SD-Demo**, ormai vuota, per eliminare anche le ultime tracce del gioco.

Sparatutto in prima persona

CHROME - SPECFORCE

A caccia di terroristi su pianeti lontani.

NEL CD 3

In un futuro non troppo remoto, l'umanità ha cominciato a colonizzare pianeti lontani. Problemi burocratici, però, hanno permesso a grandi corporazioni di impossessarsi di interi mondi e ora alcuni insediamenti offrono un sicuro rifugio a produzioni illegali e terroristi.

Il demo di *Chrome SpecForce* ci vede alle prese con una missione di infiltrazione in una fabbrica su Estrella, un pianeta governato dalla LoreGen Corporation.
In compagnia di un altro membro delle forze speciali, dovremo farci largo tra sentinelle e mine, senza attirare troppo l'attenzione dei nostri nemici. Il compito che ci aspetta si rivelerà tutt'altro che facile, anche se conteremo sui potenziamenti della nostra tenuta da combattimento.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Modalità di fuoco alternativa
Spazio – Salto
R – Ricarica arma
SHIFT sx – Accucciato
CTRL sx – Posizione ventre a terra
1/5 – Seleziona arma
Invio – Uta
F – Azione
M – Mappa
Q – Power Shield
E – Neural Boost
C – Motion Support
X – Camouflage Layer

Eliminiamo le sentinelle nemiche, prima che possano scorgerci.

Casa: Techland
Requisiti: PIII 1,3 GHz, 256 MB RAM, 700 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\Chrome SpecForce Demo\Remove Chrome SpecForce Demo** e proseguiamo. Quando il programma avrà terminato la rimozione del gioco, cancelliamo manualmente la cartella **C:\Program Files\Chrome SpecForce Demo** per eliminare anche le ultime tracce di **Chrome SpecForce** dal nostro computer

GdR

ER – THE GAME

In prima linea nel pronto soccorso più famoso del mondo.

Se abbiamo sempre sognato di affiancare gli infaticabili medici della famosa serie televisiva "ER", è finalmente giunto il nostro momento.

Il gioco ci mette nei panni di un giovane dottore, che comincia la propria carriera nel celebre pronto soccorso di Chicago. Per prima cosa, seguiremo il dottor Carter in un pratico tutorial, purtroppo interamente in inglese. Esploreremo così il nostro ambiente di lavoro, effettueremo le prime diagnosi e osserveremo anche come gestire le importantissime relazioni personali.
Quando ci sentiremo abbastanza preparati, il demo consentirà di buttarsi nella mischia prendendo il nostro posto nei ranghi dell'ospedale, dove ci aspettano molti pazienti, qualche soddisfazione e tanta fatica.

COMANDI PRINCIPALI
Gestiremo il nostro alter ego in camice bianco grazie al solo ausilio del mouse.

Le relazioni interpersonali rivestono un ruolo importante nella dinamica del gioco.

Casa: Legacy Interactive
Requisiti: PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 885 MB HD, Scheda 3D 32 MB, Windows XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezioniamo **Programmi\ER - The Game\Uninstall ER - The Game** e confermiamo la nostra scelta. Quando il programma avrà terminato, riavviamo il computer come ci viene chiesto. Potremo poi cancellare manualmente le cartelle **C:\Programmi\Legacy Interactive\RADE** e **C:\Programmi\Legacy Interactive\ER** per eliminare anche le ultime tracce del gioco

Gli altri demo

DELTA FORCE: XTREME

Requisiti di sistema: **Pentium4 2,4 GHz, 512 MB RAM, 410 MB HD, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0b**
Casa: **Novalogic**
Genere: **Sparatutto in prima persona**

Delta Force: Xtreme è un gioco piuttosto tipico nel suo genere. Nei panni di un agente delle forze speciali, dovremo affrontare orde di nemici, che però non brillano per intelligenza e istinto di conservazione.
Il demo ci offre anche un assaggio della ben più interessante modalità multiplayer, che consente di sfidare altre persone in carne e ossa in rete locale o grazie a Internet.

CODENAME: PANZERS PHASE TWO

Requisiti di sistema: **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 540 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c**
Casa: **CDV**
Genere: **Strategia in tempo reale**

Il nuovo demo di *Codename: Panzers – Phase Two* ci permette di affrontare agguerriti avversari in Rete. Tutto quello che dovremo fare sarà lanciare il gioco, scegliere l'opzione multiplayer e collegarci al nostro account GameSpy (qualora non ne avessimo uno, potremo crearlo molto rapidamente). A questo punto, non ci resterà che sfidare qualche altro giocatore, acquistare il nostro esercito e darci da fare per sconfiggere gli avversari.

BATTLE MAGES SIGN OF DARKNESS

Requisiti di sistema: **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 230 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0**
Casa: **Buka Entertainment**
Genere: **Strategia/GdR**

A metà tra un gioco di ruolo e un titolo strategico, *Battle Mages – Sign of Darkness* ci mette nei panni di un giovane mago che ha appena terminato la propria istruzione ed è ora pronto per servire l'impero e la Gilda che lo ha addestrato.
Il nostro primo incarico sarà di difendere le terre che ci verranno affidate, con l'aiuto di incantesimi e di più comuni soldati, arruolabili in cambio di denaro.

T-72: BALKANS ON FIRE!

Requisiti di sistema: **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 430 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c**
Casa: **Battlefront.com**
Genere: **Simulazione di tank**

Negli anni che vanno dal 1991 al 1995, il territorio balcanico ha conosciuto un periodo di guerra civile. *T-72: Balkans on Fire!* ci ripropone proprio quelle vicende storiche, viste con gli occhi di un comandante di carro armato.
Il demo ci offre due missioni di addestramento, in cui ci verrà insegnato a muovere la nostra unità e a sparare, oltre a un combattimento vero e proprio, nel quale dovremo stanare il nemico da una centrale elettrica abbandonata.

PRISON TYCOON

Requisiti di sistema: **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 405 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0b**
Casa: **Valusoft**
Genere: **Gestionale**

Proviamo a impersonare il direttore di una prigione, raggiungendo obiettivi che ci vengono dettati dall'alto e tenendo sotto controllo tanto il personale che lavora per noi, quanto i "graditi ospiti".

Driver

- CATALYST v5.7 per Windows XP/2000
- CATALYST v5.6 per Windows 98/ME
- ForceWare v77.76 per Windows XP/2000
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyzer
Grazie a questo piccolo programma, potremo emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
Ultima versione dell'indispensabile programma per leggere i file .PDF, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato a GMC, presenti sul **CD 2** e sul **DVD**.

Trucchi GMC
Nella sezione utilità, ogni mese, troviamo un elenco aggiornato di tutte le gabole per i nostri giochi preferiti.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permetterci di risolvere i problemi creati dai titoli che utilizzano la protezione StarForce 3.

DivX 6.0 per Windows XP/2000
Ultima versione dei famosi codec video, grazie a cui potremo vedere i filmati compressi.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa piccola utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.4.3
Fraps ci mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai nostri giochi preferiti e consente anche di catturare immagini e video.

Winamp 5.09
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troviamo anche un'ampia raccolta di plugin.

WinRAR 3.5b7
Nuova versione del famoso programma di compressione WinRAR, grazie al quale potremo scompattare molti dei file presenti su CD e DVD.

Object Dock
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le nostre applicazioni preferite.

SpeedFan v4.23
Teniamo sempre d'occhio la velocità delle ventole del nostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

RegCleaner 2.0.8
Ripuliamo il registro di Windows con questa piccola e comoda utility. In tal modo, dovremmo cancellare tutte le voci che non sono più utili.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

Trillian v0.74
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 9.0 SR-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, con cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Add On

Mod per Half-Life 2

ECLIPSE V1.0

Divagazioni fantasy in salsa Half-Life 2.

Un mondo fantasy ci schiude le proprie porte, grazie a questa spettacolare Total Conversion con visuale in terza persona, realizzata per *Half-Life 2*.

Nei panni dell'incantevole Violet, depositaria dei segreti dell'arte della telecinesi, dovremo affrontare un pericoloso viaggio per tornare nel paese natale della dolce fanciulla e scavare nel passato del padre scomparso.

Avventura, mistero e magia si fondono in quello che è, a tutti gli effetti, un gioco indipendente, realizzato a tempo di record e studiato per avventure in single player.

Ambientazioni evocative e una qualità grafica davvero elevata saranno accompagnate dal caratteristico rigore fisico che i geni di Valve sono riusciti a implementare nel loro ultimo capolavoro, permettendoci di utilizzare i poteri telecinetici con un realismo senza precedenti.

Mod per Thief 2

THIEF 2X: SHADOWS OF THE METAL AGE

Patch richiesta: 1.18

L'espansione non ufficiale per *Thief 2* ci offre ben tredici nuove missioni, dialoghi inediti e filmati di intermezzo creati appositamente per la nuova eroina.

Nei panni di Zaya dovremo farci strada in una città che nulla ci ha dato se non dolore e rabbia. Giunta da lontano per incontrare un cugino, il nostro alter ego ha affrontato prove molto dure e ora è lei la persona da cui i nemici si devono guardare.

Mod per UT2004

RED ORCHESTRA V3.3

***Red Orchestra* è una enorme Total Conversion per *Unreal Tournament 2004*, che cambia completamente ambientazione e armi delle nostre partite in Rete.**

Ci troveremo proiettati nel corso della Seconda Guerra Mondiale, più precisamente sul fronte Russo, dove le armate dell'Asse si confrontarono con l'Armata Rossa.

Le mappe su cui giocheremo sono ispirate a battaglie realmente avvenute e anche le armi e gli equipaggiamenti sono stati ricostruiti con cura.

BROTHERS IN ARMS – SDK V1.0

Patch richiesta: 1.10

Il Software Development Kit per *Brothers in Arms* è una raccolta di programmi creati dagli sviluppatori stessi del gioco, per permettere agli appassionati la creazione di materiale inedito, come per esempio nuove mappe.

Destinato ai nostri lettori più smaliziati, permetterà di aumentare a dismisura la longevità di questo titolo.

ULTRABALL V0.1

MOD PER FAR CRY

Come futuristici gladiatori, i giocatori di *Ultraball* si batteranno in spettacolari arene per la propria libertà.

I partecipanti a questo violentissimo gioco sono, infatti, ladri, assassini e prigionieri di ogni altra sorta, costretti a competere per allietare le folle esultanti.

Prima versione, ancora non definitiva, per quello che promette di essere un Mod molto interessante.

INSTAGIB: SOURCE V1.0

MOD PER HALF-LIFE 2

Questo Mod introduce una serie interessante di modifiche al classico *Half-Life 2* per le partite in rete, inserendo nel gioco, per esempio, tutte quelle mosse acrobatiche che avevamo visto in *Unreal Tournament 2004*, come il doppio salto o la schivata.

Oltre a ciò, ci attende un'arma nuova di zecca, completa di spettacolare effetto a raggio.

SOURCE FORTS V1.5.0

MOD PER HALF-LIFE 2

Un Mod destinato agli scontri in stile "cattura la bandiera". Le modalità di gioco sono due, quella in cui costruiremo il fortino che difenderà la nostra bandiera, grazie all'ausilio dell'indispensabile Gravity Gun, e quella di combattimento vero e proprio, in cui potremo anche acquistare nuovi oggetti con i soldi raccolti dai nemici abbattuti.

PLAN OF ATTACK V3.0

MOD PER HALF-LIFE 2

Un Mod per partite multiplayer che sposta l'ambientazione del titolo originale a un conflitto più realistico.

La strategia e la pianificazione rivestono un ruolo molto importante in *Plan of Attack*, con l'alternanza di round basati su attacco e difesa di obiettivi specifici.

Un discreto numero di nuove armi renderanno gli scontri ancora più interessanti.

STEEL SQUAT MAP

MAPPA PER SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Steel Squat è una mappa multigiocatore per l'apprezzatissimo *Splinter Cell: Chaos Theory*, realizzata dagli stessi produttori del titolo originale e ambientata a Brooklyn.

Ci offre un innovativo level design che combina ambienti interni con spazi esterni, in modo da rendere l'esperienza di gioco particolarmente interessante.

STRIKE FORCE V3.01

MOD PER UT 2004

Terroristi e agenti anti-terrorismo si danno battaglia ancora una volta sui nostri monitor, questa volta grazie al motore grafico di *Unreal Tournament 2004*.

SUMMER OFFENSIVE MAPPACK

MOD PER RED ORCHESTRA

Un'interessante collezione di mappe aggiuntive per aumentare la longevità di un Mod molto apprezzato e presentato su questo stesso numero di GMC: *Red Orchestra*.

ESCORT CUP MOD

MOD PER GTR

Cambiamo la nostra prospettiva di guida e affrontiamo le piste con vetture vecchio stile, non dotate di tutti quegli accorgimenti cui ormai siamo abituati.

KING OF OVALS

MOD PER GTR

Patch richiesta: 1.4.0.0

Espansione gratuita per *GTR* realizzata dagli stessi SimBin, dedicata interamente ai leggendari circuiti ovali americani. Affrontiamo uno stile di guida completamente nuovo!

DESTINATION PARIS

MOD PER COMMANDOS 2

Ultima versione di un Mod che ha fatto la felicità degli appassionati di *Commandos 2*, rendendo il gioco originale ancor più difficile e impegnativo grazie a nuovi nemici e a tante abilità inedite per i nostri commando.

COPERTINE DEL GIOCO ALLEGATO

Le copertine in formato DVD e CD per *Hitman 2*, gioco allegato questo mese a GMC. Come al solito, per poterle visualizzare avremo bisogno di Adobe Acrobat Reader.

Patch

ACT OF WAR: DIRECT ACTION PATCH V1.06

La correzione di alcuni bug riscontrati durante le partite in Rete e la messa a punto dell'editor contraddistinguono la versione 1.06 di *Act of War: Direct Action*.

BATTLEFIELD 2 – PATCH V1.02

Grazie a questo aggiornamento, una lunga serie di bug che affliggevano il bellissimo *Battlefield 2* sarà finalmente corretta, evitandoci noie durante le partite.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 – PATCH V1.10 (ITA)

Oltre a correggere qualche bug, questa patch apporta anche interessanti migliorie, come l'aggiunta – in alcuni casi – dell'audio stereo nelle partite multiplayer.

FAR CRY – PATCH V1.32

Molti errori presenti nel gioco sono stati corretti con questo nuovo aggiornamento. Inoltre, sono state apportate alcune migliorie per quanto riguarda l'aspetto grafico.

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO – PATCH V1.02 (ITA)

L'aggiornamento di questo titolo alla versione 1.02 è fondamentale se intendiamo usare l'editor del gioco, di cui si parla sulle pagine di questo numero di GMC.

PACIFIC FIGHTERS PATCH V4.01

Prima installare questa patch, consideriamo che la versione 4.01 di *Pacific Fighters* non sarà compatibile con le altre precedenti se intendiamo giocare in Rete e leggiamo i readme presenti nella cartella del DVD.

WORLD OF WARCRAFT

CYCLING MANAGER 5

BATTLEFIELD 2

S.C.A.R. – PATCH V1.1

L'aggiornamento per lo spettacolare gioco di guida "made in italy" corregge un fastidioso errore di protezione riscontrato con i sistemi operativi Windows XP e Windows 2000.

SILENT HUNTER III – PATCH V1.4

L'aggiornamento, oltre a correggere alcuni problemi riscontrati nel gioco, apporta alcune gradevoli migliorie, come l'aggiunta di nuovi edifici nelle basi tedesche.

PARIAH – PATCH 3

La patch 3 aggiorna *Pariah* alla versione 1118, in cui sono stati corretti svariati errori e sono state introdotte anche molteplici novità.

SUDEKI – PATCH 1

La patch corregge alcuni problemi relativi a conflitti con varie schede audio e video, che affliggevano il gioco sviluppato da Climax.

SWAT 4 – PATCH V1.1 (ITA)

La nuova versione di *SWAT 4* ci offre la correzione di numerosi problemi che portavano ai fastidiosi crash del gioco e una serie di interessanti aggiunte.

WORLD OF WARCRAFT PATCH 1.6.0

Mastodontica patch per aggiornare il capolavoro di Blizzard alla versione 1.6.0. La lista delle correzioni è molto lunga e, al contempo, sono state apportate numerose innovazioni.

THE SIMS 2 – PATCH V1.0.0.999

Tra le molte altre cose, questa patch corregge i problemi riscontrati con l'esportazione dei lotti e quelli relativi alla cancellazione accidentale di file del gioco.

CYCLING MANAGER 5 PATCH V1.2R

Correggiamo con questa patch i bug presenti in questo titolo gestionale "a due ruote".

Shareware

CHESSMASTER CHALLENGE

Un classico gioco scacchistico, che permette di confrontarsi con il computer nell'antico passatempo per un lasso totale di tempo pari a un'ora.
Un'interessante guida è anche disponibile per chi volesse migliorare la propria conoscenza a proposito degli scacchi.

FULL CIRCLE

Full Circle è un puzzle game dalle meccaniche molto semplici. Il nostro scopo sarà quello di allineare, il più rapidamente possibile, sezioni di colore uguale appartenenti ad anelli differenti, così da eliminarle prima che il cerchio sia completamente coperto.

MAGIC BALL 2

Remake del classico e mai dimenticato *Arkanoid*, *Magic Ball 2* ci offre una versione tridimensionale del suddetto gioco. Con l'ausilio di una pallina e una racchetta tecnologica, dovremo abbattere i poligoni presenti sullo schermo. Molti, ovviamente, i bonus che potremo raccogliere per accelerare la distruzione.

MAHJONGG FORTUNA

Il Mahjongg è un passatempo orientale che negli ultimi anni ha riscosso molto successo anche in Occidente, in particolare nel campo dei videogiochi.
La versione che ci offre *Mahjongg Fortuna* ci vede alle prese con delle tessere sul cui dorso sono rappresentati segni astrologici.

BIG KAHUNA REEF

Puzzle game ambientato sui fondali oceanici, ricchi di coralli. Lo scopo è di rompere delle tessere in legno presenti nella griglia di gioco, eliminando l'elemento che vi si trova sopra. Per effettuare delle cancellazioni, dovremo spostare due elementi contigui, in modo da formare con almeno uno di essi un gruppo di tre o più pezzi uguali.

Video

- Alan Wake
- Dark Messiah (of) Might & Magic
- PES 4 – Gol del Mese

I nervi d'acciaio da soli non bastano per intraprendere con successo la carriera (virtuale) di killer professionista, ci vuole anche il cavetto...

guida al GIOCO COMPLETO

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Come giocare

Una volta installato il gioco, seguendo i consigli del paragrafo **Suggerimento Generale** e le Istruzioni di **Installazione e disinstallazione**, lanciamo *Hitman 2: Silent Assassin* cliccando due volte con il tasto sinistro del mouse sull'icona creata dal programma sul desktop, oppure inseriamo il CD nel lettore del PC e selezioniamo **Gioca** nella finestra di presentazione. Durante la fase di avvio, avremo modo di saltare le schermate e i filmati introduttivi premendo il pulsante **Esc**. Così facendo, ci verrà presentato in pochi secondi il menu principale, in cui decideremo se mettere mano alle **Opzioni** del gioco (grafica, sonoro, configurazione dei comandi), se cominciare direttamente una nuova partita (**Inizia**) o se riprenderne una salvata in precedenza (**Carica**). Per quanto concerne la configurazione della grafica, va sottolineato che non è consentito modificare la risoluzione all'interno del gioco. Questa andrà stabilita prima dell'avvio, mediante l'applicazione **Configura Hitman 2** presente nel gruppo di collegamenti **Eidos Interactive - Hitman 2**.
Per giocare a *Silent Assassin* non avremo bisogno di periferiche specifiche (gamepad o joystick), dato che il titolo è strutturato in maniera da essere controllato alla perfezione mediante il mouse e la tastiera.

Requisiti di sistema

Secondo quando riportato nel file **Leggimi**, cui si accede dal gruppo **Eidos Interactive - Hitman 2** creato dall'installazione nel menu di **Start** di Windows, *Hitman 2* non supporta in via ufficiale il sistema operativo Windows Millennium Edition (mentre sono contemplate le versioni 98, 2000 e XP). Tuttavia, durante le prove effettuate in redazione, l'esecuzione del gioco sotto ME non ha evidenziato problemi. I requisiti minimi corrispondono a un processore PIII a 450 MHz, supportato da 128 MB di RAM, da una scheda 3D (compatibile DirectX 8.1) 16 MB e da un lettore CD-ROM 4x. La quantità minima di spazio su disco è di 800 MB. La configurazione consigliata annovera, invece, un processore PIII 800 con 256 MB di RAM, una scheda 3D 32 MB e un lettore CD-ROM 8x.

IN *Silent Assassin* vestiremo i panni del killer calvo Agente 47 e avremo l'opportunità di affrontare ben 21 missioni (più un tutorial iniziale), che ci condurranno nell'esplorazione di diversi angoli del globo.

Il primo compito ci vedrà impegnati a liberare il nostro mentore padre Vittorio dalle grinfie del boss mafioso Don Giuliani, poi voleremo a San Pietroburgo per affrontare le potenti organizzazioni criminali della Russia post sovietica e, infine, andremo in Estremo Oriente.

All'inizio di ogni missione verremo informati sugli obiettivi da portare a termine e ci verrà fornito un equipaggiamento di base, che dovremo poi arricchire raccogliendo le armi e gli oggetti dei nemici uccisi. Un aspetto che rende speciale l'esperienza ludica di *Hitman* è la possibilità d'improvvisazione concessa al giocatore. Come abbiamo appena accennato, gli obiettivi sono prestabiliti, ma non così il percorso e i metodi per portarli a termine. Ciò significa che, nel corso dell'avventura, dovremo essere pronti a cambiare in corsa i nostri piani e imparare a sfruttare a nostro vantaggio lo scenario, gli oggetti e persino i PNG (personaggi non giocanti). Tale struttura, oltre a rendere più interessanti e divertenti le missioni, garantisce un eccellente livello di rigiocabilità delle stesse e rende *Hitman 2: Silent Assassin* un titolo longevo.
Prima di vestire i panni di Agente 47, però, dobbiamo riflettere sulla violenza insita nel

Avvelenare il boss con un bicchiere di vino sarebbe stato più elegante, ma se si preferisce non perdere tempo è meglio la katana.

Travestimento confacente e andatura disinvolta sono fondamentali per non dare troppo nell'occhio.

gioco. Gli argomenti trattati sono, per lo più, omicidi ed eliminazioni fantasiose di criminali senza scrupoli. Di conseguenza, il monitor del PC verrà spesso "macchiato" dal sangue delle vittime. Per ridurre l'impatto cruento di *Silent Assassin* abbiamo comunque l'opportunità di eliminare lo spargimento di globuli rossi mediante l'apposita opzione, presente sia nel menu di configurazione all'interno del gioco, sia nell'applicazione **Configura Hitman 2** del gruppo di programmi **Eidos Interactive - Hitman 2**.

Un ultimo avviso riguarda il sistema di salvataggio. Nel corso dei livelli è lecito registrare la partita in ogni momento, ma bisogna tenere presente che le opportunità di salvataggio sono solo tre per ogni missione. Di conseguenza, è necessario valutare con cura la situazione e memorizzare i propri progressi solo quando si è certi di aver compiuto le azioni giuste.

Hitman 2: Silent Assassin è tradotto in italiano, sia per quanto concerne le parti di testo (sottotitoli e menu), sia per quanto riguarda i dialoghi tra i personaggi. Ciò consente di comprendere alla perfezione la trama del gioco e di afferrare al volo gli obiettivi. Ascoltare con attenzione i dialoghi tra i personaggi, inoltre, sarà molto utile per scoprire i diversi metodi con cui portare a termine le missioni.

1 Suggerimento generale

Per ottimizzare la fase di installazione del gioco, Eidos interactive consiglia di controllare che il disco fisso del computer e i file di sistema siano configurati per ottenere prestazioni ottimali. Windows dispone di due utility capaci di risolvere qualsiasi errore e di migliorare le prestazioni. **Scandisk** è un'applicazione che verifica la presenza di problemi sul disco e ripara quelli eventualmente rilevati. Il programma si esegue cliccando sul pulsante **Start**, nella barra delle applicazioni di Windows, selezionando poi **Programmi**, **Accessori**, **Utilità di sistema**, **Scandisk**. In seguito, per velocizzare le lettura e la scrittura sul disco fisso, è consigliabile usare l'utility **Unità di deframmentazione dischi**, reperibile come la precedente nella cartella dedicata alle **Utilità di sistema**.

2 Installazione e disinstallazione

Per installare *Hitman 2: Silent Assassin* è necessario inserire il disco del gioco nel lettore CD-ROM del PC e attendere che il programma di **Autorun** lanci l'apposita interfaccia. Se ciò non dovesse accadere, sarà necessario esplorare il contenuto del CD e avviare manualmente l'installazione con un doppio clic del mouse sul file **Setup.exe**. Si tratterà, quindi, di selezionare la voce **Installa**, nel caso in cui l'**Autorun** sia attivo, e cliccare su **Avanti** nella prima schermata, poi ancora **Avanti** per confermare la directory di installazione predefinita (**C:\Programmi\Eidos Interactive\IO Interactive\ Hitman 2: Silent Assassin**). Infine, non resterà che accettare, sempre con **Avanti**, il nome del gruppo dei programmi (**Eidos Interactive\Hitman 2**) e decidere se creare o meno un collegamento sul desktop. L'ultimo passo necessario prima di procedere con la copia dei dati sul disco fisso consiste nell'installazione delle DirectX 8.1. Trattandosi di una versione datata delle API di Microsoft, il consiglio è di non eseguire l'installazione e, nel caso in cui il nostro sistema operativo non fosse già aggiornato a dovere, collegarsi al link Web **www.microsoft.com/windows/directx/downloads/default.asp** e scaricare le **DirectX 9.0c**.
Per disinstallare *Hitman 2: Silent Assassin* è sufficiente entrare nel menu **Start** di Windows, selezionare **Programmi** e individuare il gruppo **Eidos Interactive - Hitman 2**. Al suo interno, è presente il collegamento **Rimuovi Hitman 2**, su cui dobbiamo cliccare per cancellare tutte le parti del programma. Nel caso in cui desiderassimo conservare i salvataggi relativi al gioco, ricordiamo di rispondere **Sì** nella finestra **Do you wish to keep your savegames?**. Nell'eventualità di successivi ripensamenti, potremo comunque eliminare i suddetti salvataggi, rimuovendo manualmente dal nostro disco fisso la cartella **C:\Programmi\Eidos Interactive\Hitman 2 Silent Assassin\Save**.

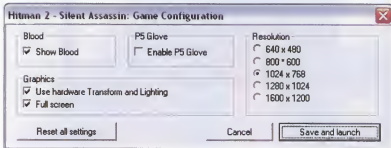
Nascondere i cadaveri è d'obbligo, se non si vogliono mettere in allarme le persone presenti nella stanza.

3 Aggiornamento del gioco

L'edizione di *Hitman 2: Silent Assassin* allegata al presente numero di Giochi per il Mio Computer è in italiano ed è aggiornata alla versione 1.02. Al momento in cui andiamo in stampa, non sono disponibili nuove patch per il gioco.

4 Configurazione del gioco

Nel gruppo di programmi **Eidos Interactive - Hitman 2** è presente l'applicazione **Configura Hitman 2**, eseguendo la quale si accede ad alcune opzioni relative alla grafica e al sistema di controllo. Se desideriamo giocare con il guanto virtuale P5 Glove è necessario spuntare la voce relativa (**Enable P5 Glove**), mentre selezionando quella alla sua sinistra si stabilisce la presenza o meno del sangue (**Show blood**). Sempre nello stesso menu, alla voce **Graphics**, è consentito stabilire se affidare al processore o alla scheda video le operazioni di Transform and Lighting (**Use hardware Transform and Lighting**) e se far girare *Hitman 2* a schermo pieno (**Full screen**). Un'ultima sezione del programma è dedicata alle diverse risoluzioni grafiche del gioco (**Resolution**), quelle supportate vanno da 640x480 a 1600x1200.

Hitman 2 - Silent Assassin: Game Configuration
Blood — Show Blood
P5 Glove — Enable P5 Glove
Resolution — 640 x 480, 800 * 600, 1024 x 768, 1280 x 1024, 1600 x 1200
Graphics — Use hardware Transform and Lighting, Full screen
Reset all settings — Cancel — Save and launch

Manuale e copertine

All'interno della cartella **Manual** del CD di *Hitman 2: Silent Assassin* è presente il file **manual_it** in formato PDF per Acrobat Reader (presente sui CD e DVD di questo mese). Si tratta di un documento corredato da immagini a colori, molto prezioso in termini di informazioni tecniche, oltre che fondamentale per prendere confidenza con le ambientazioni dell'avventura. Non esitiamo a sfogliare le sue 30 pagine digitali prima di tuffarci a capofitto nell'azione. All'interno del CD 2 e del DVD, nella directory **Dati\Mod\Copertine in formato Cd e DVD**, abbiamo inserito le copertine di *Hitman 2* da stampare. Chi avesse acquistato la versione DVD di GMC potrà estrarre la copertina e girarla: troverà quella di *Hitman 2*.

Problemi inaspettati

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**.

Nemici pubblici

Charlie Sidjan - Terrorista internazionale
Il magnate è a capo della Carniwarez Inc., una società che estende i propri tentacoli nei meandri del potere della Malesia. Dal suo quartier generale, situato in un magnificente edificio di Kuala Lampur, il criminale gestisce tutte le operazioni, soprattutto quelle collegate all'intrusione nei sistemi informatici.

Don Giuliani - Capo della mafia siciliana
Tra i crimini del nostro compatriota si annoverano l'estorsione, l'omicidio, il rapimento... e molti altri. Don Giuliani è originario di Castellamare e proviene da una famiglia il cui albero genealogico affonda le radici nel sangue. Il potere accumulato in decenni di malefatte gli ha permesso di scalare i vertici delle cosche dell'isola.

Rinat Rumyantsev - Ex ufficiale del KGB
Il tramonto del potere centrale sovietico ha messo in crisi i vertici del KGB, che per decenni sono stati abituati a disporre liberamente della vita dei "sudditi". Di questi tizi senza scrupoli faceva parte anche l'ufficiale Rumyantsev, che oggi presta i propri servigi ai capi della mafia locale, preoccupandosi in particolare dell'approvvigionamento di armi.

Masahiro Hayamoto - Trafficante d'armi
È l'oyabun (capo) di uno dei più potenti clan della yakuza giapponese e vive rintanato in un castello gigantesco. Protetto da una vallata costantemente avvolta dalla neve, Hayamoto san si adopera per racimolare milioni di yen con il traffico di armi, ma non disdegna crimini di altra natura, come lo strozzinaggio e il commercio illegale di materiale pornografico.

Abdul Bismillah Malik
Terrorista internazionale
Vive nella valle del Kunduz, protetto da orde di mujahedin e di guerrieri Pashtun. Negli anni, si è guadagnato una posizione di rilievo nel campo del terrorismo, al punto che il suo nome figura tra quelli dei principali ricercati dell'FBI. La ricchezza lo ha spinto ad allontanarsi dai principi morali della religione musulmana e ad abbracciare il credo del danaro.

Dewanna Ji - Capo setta
La sua setta venera una divinità della guerra e combina il culto esoterico con uno studio approfondito delle tecnologie informatiche. Ovviamente, come spesso accade con i santoni, anche Ji predica bene e razzola male. Non a caso, per via del suo stile di vita, sarà presto costretto a sottoporsi a un intervento a cuore aperto presso il Swango Memorial Hospital.

I comandi principali

Hitman 2: Silent Assassin è un gioco che richiede l'esecuzione di azioni complesse, degne del valore di Agente 47. Per non commettere errori e, soprattutto, per non perdere il momento giusto durante le operazioni, è necessario avere una notevole confidenza con il sistema di controllo. Qui di seguito vengono spiegati i comandi principali, indispensabili per portare a casa la pelle durante le missioni, mentre sul manuale presente sul CD del gioco è consultabile l'elenco esaustivo delle mosse.

Tasto	Azione
W	Per avanzare
S	Per indietreggiare
A	Per spostarsi lateralmente a sinistra
D	Per spostarsi lateralmente a destra
Maiuscolo sinistro	Per correre
CTRL	Per abbassarsi
Barra spaziatrice	Per muoversi di soppiatto
E	Per eseguire un'azione
Q	Per riporre ed estrarre arma
R	Per ricaricare l'arma
M	Mappa
Mouse	Per muovere l'inquadratura
Pulsante sinistro del mouse	Per sparare e usare un oggetto
Pulsante destro del mouse	Inventario
F1	Visuale in soggettiva
Rotella del mouse	Zoom del binocolo
1	Arma per combattimento ravvicinato
2	Pistola
3	Mitragliatrice
4	Fucile
5	Binocolo
6	Visore notturno
7	Grimaldello

Occhio allo schermo

Mantenere il sangue freddo e non dare per scontate le azioni dei nemici sono elementi decisivi per la sopravvivenza di Agente 47, ma da soli non bastano a portare a termine gli obiettivi. L'osservazione dell'ambiente circostante (anche con la visuale in soggettiva, il binocolo e il visore notturno) rappresenta un'ulteriore prerogativa per il successo. Inoltre, è necessario saper leggere le informazioni presenti sullo schermo sotto forma di barre, icone e comunicazioni testuali.

La barra superiore visualizza l'attuale stato di salute, mentre quella inferiore indica il livello di minaccia.

La dimensione del mirino è relativa alla precisione del colpo, che viene influenzata dal tipo di arma e dai movimenti del protagonista.

Gli oggetti e le armi in dotazione ad Agente 47 vengono elencate nell'angolo in alto a destra dello schermo.

I messaggi che appaiono sulla parte bassa dello schermo avvisano Agente 47 di particolari situazioni che si stanno verificando nel livello.

Partiamo con il piede giusto

Prima missione: Anatema
Obiettivi: Uccidere Don Giuliani. Trovare la chiave della cella. Liberare padre Vittorio. Fuggire dalla villa.

Nella sua missione d'esordio, Agente 47 deve intrufolarsi nel territorio di Don Giuliani, per liberare il suo mentore padre Vittorio. Come tutte le altre operazioni presenti in *Hitman 2*, anche Anatema può essere portata a termine con strategie differenti, che vi lasciamo sperimentare in santa pace, limitandoci a indicare nelle prossime righe il percorso più rapido e a suggerirvi una variazione sul tema con il postino... Scendete dalla collina e appostatevi nei pressi della prima porta, lungo la strada a destra. Aspettate che un nemico esca per fare i suoi bisogni e strangolatelo, avendo poi cura di nasconderne il cadavere tra i cespugli. Entrate nella villa e infilatevi nel corridoio a sinistra, fino a raggiungere la cucina. Uscite sul balcone e, da qui, andate sul tetto: attraversando l'asse di legno, sarete in grado di arrivare al terrazzo sulla parete opposta. Ora vi troverete nella stanza di Don Giuliani e dovrete aspettare l'arrivo del boss. Quando il marrano sarà entrato, aspettate che vi dia le spalle e strangolatelo con il vostro fidato cavetto d'acciaio, prestando attenzione a non farvi vedere dalle due sentinelle.
Raccogliete la chiave e adagiate il cadavere sul letto, prima di tornare sui vostri passi e andare ad aprire la porticina nel corridoio del seminterrato. Infine, abbandonate la villa e tornate al punto in cui vi trovavate all'inizio, per completare la missione.

Per tentare un approccio discreto alla villa, avremo bisogno degli abiti del postino.

Aspettiamo che la guardia ci dia le spalle per fare i propri bisogni e poi strangoliamola con il cavetto.

Quando ci muoviamo all'interno della tenuta di Don Giuliani, cerchiamo di evitare i giri di ronda delle sentinelle.

Il decalogo del killer

Ecco dieci regole d'oro cui Agente 47 dovrebbe sempre attenersi:

1. Non sguainare l'arma quando non è necessario.
2. Evita, quanto possibile, di togliere di mezzo civili innocenti e poliziotti.
3. Il cavetto d'acciaio è il tuo amico più prezioso.
4. Presta sempre attenzione a dove metti i piedi. I passi producono rumore!
5. Impegnati a uccidere con estrema discrezione.
6. Raccogli le armi, le munizioni e gli oggetti lasciati a terra dai tuoi nemici.
7. Studia con cura i giri di ronda delle sentinelle.
8. Non esitare a utilizzare il visore notturno per trarre vantaggio dalle tenebre.
9. Ricorri con costanza alla mappa, per non perdere la retta via.
10. Cerca sempre di aggirare il bersaglio per coglierlo alle spalle.

Il dopo *Silent Assassin*

Se già dopo la prima missione vi siete resi conto che *Hitman* è la serie videoludica che fa per voi, datevi da fare per completare *Silent Assassin*. Dopo che ve lo sarete gustati, avrete l'opportunità di cimentarvi nelle altre avventure di Agente 47 disponibili nei negozi. *Hitman: Pagato per Uccidere* (il primo capitolo della serie) e *Hitman: Contracts* - il terzo episodio.

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

John Cooper sta per tornare alla conquista del West!

- **SVILUPPATORE** Spellbound Entertainment
- **GENERE** Strategia in tempo reale
- **CASA** Atari
- **INTERNET** www.spellbound.de

QUANDO uscì, nel 2001, *Desperados* si rivelò una sorpresa un po' per tutti, sviluppatori inclusi. Nonostante il principio di base fosse già stato visto (a partire dal classico *Commandos*), l'ambientazione western scelta dai tedeschi di Spellbound Entertainment si dimostrò sufficientemente diversa dal solito da interessare pubblico e critica.

Visti i risultati, l'annuncio che il gioco avrebbe avuto un seguito non ha stupito nessuno e ora, pur se molti elementi non sono ancora stati finalizzati, *Desperados 2: Cooper's Revenge* sembra essere in dirittura d'arrivo. La principale novità rispetto al primo capitolo è, naturalmente, il passaggio alla grafica tridimensionale – con tutto ciò che ne consegue.

Oltre all'ovvio miglioramento estetico (la "barbetta dei tre giorni" di Cooper è notevole, per gli appassionati del genere), il balzo nel 3D apporterà cambiamenti rilevanti alle meccaniche di gioco. Una delle conseguenze sarà la migliorata interattività degli ambienti, che si rifletterà anche sulla disponibilità di azioni dei nostri eroi, i quali potranno saltare, arrampicarsi, nascondersi dietro gli oggetti opportuni e via dicendo. Inoltre, se ci dovessimo trovare ad affrontare una scazzottata da saloon, avremo modo di assistere a scene classiche del genere, come sedie rotte in testa e

GIOCO D'ANTICIPO

Tutti gli appassionati di giochi strategici sanno quanto sia cruciale dare alle proprie unità gli ordini giusti al momento opportuno, e lo sanno anche a Spellbound Entertainment. in questo secondo capitolo, infatti, tornerà una delle caratteristiche di *Desperados* più comode per il giocatore, ovvero le Azioni Veloci. Si tratta, semplicemente, della libertà di assegnare a un personaggio un certo numero di azioni da compiere in sequenza e indipendentemente. Sembra poco, ma consente una sincronizzazione tra gli eroi altrimenti irraggiungibile.

DESPERADOS 2 CI FARÀ SALTARE VIA IL CAPPELLO PERCHÉ...

- Ritorneranno Kate O'Hara e la sua giarrettiera.
- Potremo vedere il duello al tramonto dalla giusta prospettiva.
- Il vecchio West e suoi deserti ci ricordano tanto Milano ad agosto.
- Abbiamo già spolverato lo Stetson e gli stivali.

atterraggi spacca-tavoli. Le gag in questione sarebbero molto meno spettacolari se osservate dalla "solita" prospettiva isometrica. Facciamo quindi i nostri complimenti agli sviluppatori Spellbound per la decisione di inserire anche la facoltà di buttarsi nel mezzo dell'azione – la semplice pressione di un tasto e la visuale passerà a una ravvicinata e in terza persona, in puro stile action-game.

Non è comunque il caso di preoccuparsi che le meccaniche vengano snaturate: la nuova prospettiva non aprirà, in realtà, nuove possibilità, ma renderà più agevole quanto già c'era. A tale proposito, vale la pena di sottolineare che i sei eroi (tra cui l'inevitabile nuova leva, l'indiano Hawkeyes) non hanno lasciato inutilizzato il tempo trascorso da *Desperados*,

"L'INTERATTIVITÀ DEGLI AMBIENTI SI RIFLETTERÀ SULLA DISPONIBILITÀ DI AZIONI DEGLI EROI"

preoccupandosi di imparare qualche nuovo trucchetto. Sebbene ogni personaggio abbia a disposizione sei azioni specifiche, come nel primo episodio, troveremo una ventina di novità in questo senso, che spazieranno dall'ammanettare un avversario alle iniezioni di sedativo.

Spellbound non si è limitata a riesaminare gli aspetti più evidenti di *Desperados* per crearne il seguito e, anzi, ha dedicato particolare attenzione all'Intelligenza Artificiale – uno di quegli elementi tanto importanti, quanto complicati da misurare – aumentando il livello di interazione tra i protagonisti e migliorando le tattiche avversarie. Inoltre, rispondendo a una delle critiche mosse al primo episodio, saranno presenti vari livelli di difficoltà, il che dovrebbe soddisfare chi lamentava l'eccessivo aspetto "puzzle" dell'originale. GIOCHI COMPUTER

L'indiano Hawkeyes è, naturalmente, l'esploratore silenzioso del gruppo.

I duelli sono una delle situazioni in cui questa prospettiva funziona meno...

Gli scontri notturni offrono le potenzialità strategiche più interessanti.

DATA DI USCITA
AUTUNNO 2005

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Spellbound
- **Provenienza:** Germania
- **Nati nel:** 1994
- **Storia:** Spellbound Entertainment è nata nel 1994 per volere di Armin Gessert, collaboratore di sviluppatori come Blue Byte e Rainbow Arts. Il primo gioco interamente di questi programmatori, *Airline Tycoon*, è arrivato nel 1997. A questo hanno fatto seguito il maggior successo della casa, *Desperados*, e *Robin Hood*. L'esperienza accumulata con *Smoking Colts*, un titolo d'azione, e *Chicago 1930* (altro RTS) ha portato all'introduzione della nuova visuale (e di quanto ne consegue) in *Desperados 2*.
- **Li conosciamo per:** *Airline Tycoon*, *Robin Hood*, *Chicago 1930* e, ovviamente, *Desperados*.

ATTENDERE PREGO!
I Desperados torneranno a cavalcare sul monitor del PC in autunno.

SCOOP
prima occhiata

RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR

L'ultima fatica videoludica di Rick Goodman sta prendendo forma. Siamo di fronte alla nascita di un nuovo genere?

SVILUPPATORE Stainless Steel Studios **GENERE** Strategia in tempo reale
CASA Midway **INTERNET** www.stainlesssteelstudios.com

SE si tralasciano le scontate differenze di ambientazione, motore grafico e alcune minuzie legate soprattutto al reperimento delle risorse, bisogna ammettere che i giochi strategici in tempo reale, negli ultimi anni, hanno conosciuto ben poche novità.

L'introduzione degli eroi è stato uno degli eventi più rilevanti, una tendenza consolidatasi nel 2002 con il bellissimo *Warcraft III* e che si appresta a conoscere un passo in avanti con *Rise & Fall: Civilizations at War*. Pensato come un RTS di ambientazione storica, *Rise & Fall* consentirà al giocatore di comandare quattro delle più fulgide civiltà del mondo antico: Persia, Grecia, Roma ed Egitto, con i loro storici condottieri: Alessandro Magno, Cleopatra e Giulio Cesare (giusto per citare i più famosi), per un totale di otto eroi.

La vera novità, però, risiederà nel sistema di controllo. Con un'intuizione pari al valore del suo straordinario inventore Rick Goodman, il titolo estrae dal cilindro la possibilità di guidare gli eroi con una visuale in terza persona, rendendo *Rise & Fall* un ibrido videoludico. Chiariamo subito che il cambio di inquadratura non sarà consentito in ogni occasione, ma verrà subordinato a una barra riportante l'energia che i condottieri accumuleranno durante il gioco. Sarà comunque possibile ricaricare tale

> **"ESTRAE DAL CILINDRO LA POSSIBILITÀ DI GUIDARE GLI EROI CON UNA VISUALE IN TERZA PERSONA"**

energia grazie ad alcuni punti di ristoro sparsi per le mappe. In questa modalità, gli eroi saranno estremamente efficaci e disporranno di alcune abilità peculiari, come la facoltà di dirigere i colpi delle armi da assedio, di rinvigorire il proprio esercito o di sferrare micidiali fendenti causando quantità enormi di danno agli avversari. Alcune missioni saranno completabili solo sfruttando i propri campioni in terza persona, utilizzando per esempio il condottiero per liberare una nave indispensabile al nostro esercito.

Gli eroi accumuleranno esperienza, aumentando di livello nel corso del gioco, e sono previste, oltre alla consueta modalità campagna (22 missioni), anche quella multiplayer (8 giocatori) e una skirmish per allenarsi contro il computer. Spettacolare, infine, il motore grafico, capace di regalare scenari gradevoli ed estremamente colorati, che diventeranno incredibilmente evocativi quando governeremo in solitario il nostro campione o durante i combattimenti marittimi, presenti in questo titolo.

In definitiva, le premesse per un gioco di successo ci sono tutte. Non resta che attendere l'arrivo di *Rise & Fall: Civilizations at War*, quest'inverno, per decretarne o meno la definitiva consacrazione.

GIOCHI COMPUTER

LA FILOSOFIA DI RICK GOODMAN

Dopo la presentazione di *Rise & Fall: Civilizotions ot Wor*, abbiamo avuto modo di fare due chiacchiere con uno dei principali artefici dell'evoluzione degli RTS: Rick Goodman. Gli abbiamo chiesto se, per lui, fosse più importante essere innovativi o migliorare in maniera costante ciò che di buono è già stato creato. La sua risposta è stata geniale, come era lecito aspettarsi da un guru della programmazione videoludica, visto che nel farlo non ha mancato di citare una massima di un suo illustre collega, Sid Meier: "Continuità e innovazione". Per Goodman, il segreto di un titolo di successo risiede nella capacità di bilanciare le innovazioni con una certa dose di continuità, questo perché stravolgere un genere finirebbe per scontentare i giocatori, poco inclini a leggere corposi manuali o a padroneggiare sistemi di controllo sempre diversi. Per concludere, è doveroso citare una massima di Rick Goodman: "Migliora quello che è positivo, elimina le parti negative e non trascurare mai quello che c'è in mezzo!".

L'ANTICHITÀ DI *RISE & FALL* SAPRÀ CONQUISTARCI PERCHÉ:

- Rick Goodman è una garanzia in campo strategico.
- Il motore grafico di *Rise & Fall* è eccellente.
- Alcune innovazioni sono davvero interessanti.
- Combatteremo anche via mare.

DATA DI USCITA
NATALE 2005

I combattimenti marittimi, pur non costituendo una novità assoluta, sono una gradita sorpresa!

Nella campagna d'Egitto, non potevano mancare i combattimenti sui cammelli e gli scontri nel deserto.

Gli elefanti sono avversari temibili; solo i nostri eroi riusciranno a fronteggiarli senza pericolo.

Il numero delle unità che si muovono contemporaneamente sullo schermo è considerevole.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Stainless Steel Studios
Provenienza: Inghilterra
Nati nel: 1998
Storia: Dopo essere stato uno dei fondatori di Ensemble Studios (*Age of Empires*) nel 1995, Rick Goodman ha deciso, nel 1998, di dare vita a una software house indipendente: gli Stainless Steel Studios. Le sue conoscenze nel campo degli RTS sono indiscutibili; titoli come *Age of Empires*, *Empire Earth* e *Empires: L'Alba del Mondo Moderno* sono un biglietto da visita impressionante, così come la sua propensione a cercare di innovare un genere da sempre piuttosto "conservatore".
Li conosciamo per: *Empire Earth* e *Empires: L'Alba del Mondo Moderno*.

ATTENDERE PREGO!
Rise & Fall: Civilizations at War arriverà sugli scaffali presumibilmente entro la fine dell'anno.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Skulz ha lavorato duro anche durante l'estate per raccogliere informazioni sui titoli della prossima stagione ludica. Bando alle ciance, quindi, e sotto con *FIFA 06*, *City of the Dead*, *Brothers in Arms*, *Dragonshard* e gli altri oggetti dei vostri sogni videoludici.

Simulazione calcistica

FIFA 06

Il calcio di EA Sports è come il vino: invecchiando, migliora.

GALLERY

Se 12.000 calciatori suddivisi in 510 squadre non vi bastano, non vi rimane che creare un campione a vostra immagine e somiglianza.

Sarà fondamentale stabilire una formazione idonea e modificare la strategia in base all'andamento della partita.

Fotorealismo senza limiti! I volti, le divise e persino le scarpette stanno diventando più belli di quelli veri.

Per quante modifiche si apportino alla I.A., Pavel Nedved è destinato a restare una delle stelle del gioco.

L'eterna lotta tra *FIFA* e *Pro Evolution Soccer* sta per arricchirsi di un nuovo capitolo. La pubblicazione dell'edizione 2006 del pallone griffato EA Sports è al limite dell'area di rigore e, una volta affinati gli ultimi dettagli, sarà pronta a elargire la canonica dose di staffilate a fil di palo.

Un primo avvicinamento in termini di giocabilità tra i due esponenti del panorama calcistico si è già avuto lo scorso anno e, stando alle informazioni diramate dall'editore, la distanza è destinata a ridursi ulteriormente con *FIFA 06*. La conferma arriva dal produttore associato Hugues Ricour, il quale, in una recente intervista, ha dichiarato che i suoi ragazzi non hanno esitato a studiare nei dettagli il concorrente di Konami, con il preciso intento di carpire i segreti del suo successo. Gli sforzi degli sviluppatori si sono concentrati sul sistema di controllo, elaborato in modo da risultare più reattivo durante i dribbling e le fasi di corsa palla al piede.

Anche la I.A. è stata messa sotto torchio, con particolare attenzione per quella dei portieri, che in *FIFA 06* saranno più rapidi nel prendere decisioni fondamentali, come l'uscita sui piedi di un attaccante lanciato a rete o quella a pugni chiusi per scongiurare i pericolosi cross dalle fasce. In linea generale, le parole dello stesso Ricour suonano come una dichiarazione d'intenti: "Nel nuovo *FIFA* i 22 calciatori presenti sul prato eseguiranno contemporaneamente movimenti differenti." GMC entrerà nei dettagli durante i prossimi mesi, ma per adesso non possiamo esimerci dal constatare un miglioramento globale nel ritmo di gioco, frutto di un più corretto bilanciamento dell'affaticamento dei calciatori e influenzato da dettagli quali la presenza o meno sul campo del capitano di una data formazione.

"I portieri saranno più rapidi nel prendere decisioni fondamentali"

I presupposti per una stagione indimenticabile ci sono tutti, perciò non rimane che attendere il lieto evento e, nel frattempo, non perdere di vista le pagine di GMC per ulteriori aggiornamenti dagli spogliatoi.

Data di uscita: Fine 2005
Internet: www.easports.com

Sparatutto arcade

CITY OF THE DEAD

Gli zombi non vanno mai fuori moda.

Il fatto che George Romero sia impegnato in prima persona nella regia delle sequenze video del gioco è già di per sé un motivo più che sufficiente per puntare i riflettori sulla nuova fatica di Kuju Entertainment. La vicenda narrata in *City of the Dead* è semplice. Ci sono quattro superstiti che, a bordo di un elicottero, tentano la fuga da una città devastata dagli zombi. Per un motivo tutto da scoprire, i furbastri atterrano sull'Isla Morta – nomen omen – sede di un'installazione segreta del governo... anch'essa in balia dei cadaveri deambulanti. Come Romero insegna nei suoi film, l'unico sistema per bloccare uno zombi consiste nello spappolargli la testa, mentre mozzargli arti e devastargli il torace serve solo a far salire il livello di horror trasmesso dallo schermo. Oppure, nel caso del gioco, a mettere in evidenza i prodigi del motore fisico Havok, ampiamente utilizzato dagli esperti di Kuju.

City of the Dead sarà composto da 15 livelli single player e arricchito da numerose missioni bonus, oltre che da una modalità multiplayer.

Le movenze dinoccolate dei Non Morti conferiscono un tocco di "realismo" alla scena.

Data di uscita: Primavera 2006
Internet: www.romerogame.com

Simulazione di hockey

NHL 06

La maggiore spettacolarità è questione di pochi aggiustamenti...

Grazie alle nuove mosse offensive, nelle partite di *NHL 06* lo spettacolo sarà garantito.

Per la nuova edizione di *NHL*, EA Sports ha messo mano alle istruzioni della Intelligenza Artificiale. L'attenzione si è concentrata sui movimenti dei compagni di squadra, che sono diventati più abili nel rispettare le posizioni dettate dagli schemi e, al contempo, più pronti a effettuare tagli vicino alla rete avversaria, così da approfittare di eventuali ribattute corte del portiere. Allo stesso modo, è stata eseguita un'opera di bilanciamento tra capacità offensiva e difensiva. In *NHL 2005*, infatti, la seconda era preponderante e imponeva un freno alla spettacolarità del gioco. Grazie a nuove mosse di smarcamento, tale squilibrio dovrebbe diventare solo un glaciale ricordo.

Data di uscita: Fine 2005
Internet: www.easports.com

USCIRÀ

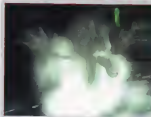
Quando sarà pronto

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2006	● (verde)
Age of Empires III	Microsoft	Fine 2005	● (arancione)
Armed Assault	Bohemian Int.	Fine 2005	● (arancione)
Bioshock	Irrational Games	Inverno	● (rosso)
Black & White 2	EA	Fine 2005	● (rosso)
BloodRayne 2	Majesco	2005	● (arancione)
Call of Duty II	Activision	Novembre	● (arancione)
Civilization IV	Firaxis	Inverno	● (arancione)
Commandos Strike Force	Eidos	Ottobre	● (verde)
Company of Heroes	THQ	2006	● (arancione)
Codename: Panzers - Phase Two	CDV	Settembre	● (verde)
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	2006	● (arancione)
Drake	Vivendi	Inverno	● (arancione)
Duke Nukem Forever	Take Two	2006	● (rosso)
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005	● (verde)
Earth 2160	Koch Media	Ottobre	● (verde)
F.E.A.R.	Vivendi	Autunno	● (verde)
Ghost Recon 3	Ubisoft	Natale	● (arancione)
GT Legends	10tacle Studios	Ottobre	● (verde)
Hellgate London	Namco	2006	● (verde)
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	2006	● (verde)
Hitman: Blood Money	Eidos	Autunno	● (verde)
I Fantastici Quattro	Activision	2005	● (arancione)
King Kong	Ubisoft	Dicembre	● (verde)
Legion II	Slitherine Software	2005	● (rosso)
Myst V: End of Ages	Ubisoft	Autunno	● (verde)
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	● (rosso)
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Natale	● (verde)
Prey	2K Games	2006	● (arancione)
Quake IV	Activision	Fine anno	● (arancione)
Ryzom	Jolt	Inverno	● (arancione)
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006	● (verde)
SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo II	EA	2006	● (arancione)
SDA: Middle Earth Online	Vivendi	Inverno	● (verde)
Serious Sam 2	2K Games	Inverno	● (arancione)
Sin Episodes	Valve	Natale	● (verde)
Sniper Elite	Wanadoo	Autunno	● (verde)
SpellForce 2	Deep Silver	Novembre	● (verde)
Spore	EA	2006	● (arancione)
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Inverno	● (rosso)
Starship Troopers	Empire	Ottobre	● (verde)
Star Wars Battlefront 2	LucasArts	Novembre	● (verde)
Supreme Commander	THQ	2006	● (arancione)
Tabula Rasa	NC Soft	2006	● (arancione)
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno	● (arancione)
Tomb Raider: Legend	Eidos	Natale	● (arancione)
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Inverno	● (verde)
Tomb Raider: Legend	Eidos	2005	● (arancione)
Vietcong 2	2K Games	Inverno	● (arancione)
World at War	Black Bean	Settembre	● (verde)
X3- Reunion	Deep Silver	Novembre	● (verde)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dalla redazione

Paolo Paglianti

TES IV: OBLIVION
Gioco di ruolo

Il nuovo capitolo di *TES* promette di migliorare tutti gli aspetti del precedente capolavoro *Morrowind*. Dalla grafica all'Intelligenza Artificiale, si preannuncia un capolavoro.

www.elderscrolls.com

Massimiliano Rovati

BATTLE OF BRITAIN
Simulatore di volo

Con la patch 4.01 per *Pacific Fighters*, 1C:Maddox presenta una parte di quello che dovrebbe essere il modello di volo di *BoB*. È una specie di Beta test mondiale: perderselo sarebbe un peccato.

www.pacific-fighters.com

Raffaello Rusconi

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II
Strategia in tempo reale

Migliorerà gli aspetti tattici del primo capitolo, il vero punto debole del gioco, ed estenderà l'azione alle battaglie combattute nel nord della Terra di Mezzo.

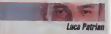
www.ea.com

Alberto Falchi

GT LEGENDS
Simulatore di guida

I SimBin hanno ritoccato il fattore "difficoltà" che rendeva piuttosto frustrante il capolavoro *GTR*, senza rinunciare al realismo a tutti i costi. E poi, ci saranno le vetture d'epoca...

www.gt-legends.com

Luca Patrian

THE WARRIORS
Azione

A ottobre uscirà su console e, come spesso accade, in seguito potrebbe arrivare anche per PC. È il gioco ispirato al mio film preferito e sono certo che non deluderà nessuno!

www.rockstargames.com

Azione

COLD WAR

L'orso sovietico rischia di cadere nella rete di un'organizzazione internazionale.

Matt Carter dovrà sfruttare lo scenario, in questo caso le fiamme, per cogliere di sorpresa i nemici.

Cold War è un gioco d'azione ambientato nell'Unione Sovietica del periodo pre-glasnost, che presenta alcune interessanti escursioni nel campo dello spionaggio e, conseguentemente, delle tecniche di intrusione. La vicenda ha per protagonista Matt Carter, un giornalista giunto a Mosca per portare a termine un reportage. Purtroppo, il poveretto si troverà coinvolto in una cospirazione internazionale e, poche ore dopo il suo arrivo nella capitale, verrà rinchiuso nel carcere della Lubyanka. Qui, dovrà sfruttare armi e congegni improvvisati per riconquistare la libertà.

I livelli di *Cold War* saranno ambientati in scenari storici, come il Mausoleo di Lenin e la centrale nucleare di Chernobyl, e caratterizzati da una struttura non lineare. Per portare a termine gli obiettivi proposti dal gioco, il protagonista dovrà avere la capacità di improvvisare. Sarà, per esempio, costretto a combinare elementi presenti nei livelli per costruire armi e a scovare percorsi segreti, nel tentativo di rendere discreta l'eliminazione dei suoi bersagli.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.dreamcatchergames.com

Strategia in tempo reale

DRAGONSHARD

Benvenuti su Eberron, la nuova frontiera di "Dungeons & Dragons".

Su PC, "Dungeons & Dragons" è un marchio che evoca tante avventurose emozioni a sfondo fantasy. Le serie di *Baldur's Gate* o di *Neverwinter Nights* sono solo alcuni dei titoli entrati nella leggenda. Ora ci pensa Liquid Entertainment a proporre un'esperienza tutta nuova, nell'inesplorato mondo di Eberron, ambientazione creata dal game designer Keith Baker e approdata sui monitor sotto la forma di uno strategico in tempo reale. GMC ha avuto a disposizione una versione giocabile di *Dragonshard* e due elementi sono parsi subito chiari. Anzitutto, *Dragonshard* presenta una struttura da classico RTS, con roccaforti da edificare e potenziare, unità da arruolare e battaglie in quantità contro eserciti avversari o qualche mostro solitario a guardia di tesori. Quando si mette piede nel sottosuolo, la pianificazione strategica cede il passo a un'esplorazione da GdR classico. *Dragonshard* offrirà quattro campagne single player e concitate sfide multiplayer.

L'ordine della Fiamma, gli Elfi Oscuri e gli uomini lucertola si contendono il cuore di Syberis, un tesoro di proporzioni epiche.

Data di uscita: 20 settembre
Internet: www.atari.com/dragonshard/it/main.php

■ Il Normal-Mapping e i Full-screen Postprocessing Effects (FSE) sono alla base della qualità estetica di *Diabolique*.

Azione

DIABOLIQUE: LICENCE TO SIN

Un allineamento di pianeti ha tolto a Dio il controllo della Terra...

Dark Eaville è un agente molto speciale: un mago nel maneggiare attrezzature hi-tech e un vate dell'intrusione nelle reti informatiche. Inoltre, se la cava alla grande nel combattimento corpo a corpo e con le armi. Insomma, Eaville è un demonio. Un vero demonio, con tutti i poteri che ne conseguono. Non per nulla, l'agenzia segreta dell'Inferno lo ha spedito sulla Terra per combattere contro le forze del Paradiso, nella guerra per il controllo delle anime dei mortali. Il conflitto è ambientato nelle strade di grandi città, oltre che in castelli medievali e in villaggi alpini. Tutte ambientazioni destinate a esaltare le capacità del motore grafico progettato da Metropolis.

Data di uscita: Inizio 2006
Internet: www.diabolique-game.com

IN SOSPESO

MMORPG

IMPERATOR

Casa: Mythic Entertainment
Sviluppatore: Mythic Entertainment

Mythic Entertainment, azienda che cura lo sviluppo a la pubblicazione di *Imperator*, ha comunicato che il suddetto MMORPG non vedrà la Rete nel giugno del 2006. Il presidente Mark Jacobs ha spiegato che il successo conseguito da *Dark Age of Camelot* ha stabilito i canoni qualitativi dell'azienda. Canoni che *Imperator* non riesce a soddisfare. Le attenzioni del team di sviluppo sono state dirottate sull'espansione di *DAOC* (*Darkness Rising*, attesa per la fine del 2005) a sul MMORPG di *Warhammer* (previsto per il 2007).

Data di uscita: ~~Giugno 2006~~
Data di uscita posticipata: N.D

Sparatutto 3D tattico

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

Ancora in Normandia, con i "fratelli in armi".

L'episodio originale dello sparatutto/tattico di Gearbox, *Road to Hill 30*, è stato accolto con favore dal pubblico e dalla critica specializzata, quindi non stupisce l'intenzione degli sviluppatori di creare un seguito nel giro di pochi mesi. *Earned in Blood* sarà rivisitato in termini di I.A. dei tedeschi, in modo da rendere l'esperienza ludica più impegnativa e, di conseguenza, più appassionante. I fatti narrati saranno intrecciati con quelli del capitolo originale, con cui il seguito condividerà circa il 25% della situazioni di gioco.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.ubi.com/IT

■ Il seguito di *Brothers in Arms* condividerà con il primo capitolo molte delle situazioni di gioco.

PILLOLE

IL MOTORE UNREAL 3 PIACE AI NIAPPONESI
Sony ha stretto un accordo con Epic Games per consentire ai taam impegnati nello sviluppo di giochi par PlayStation 3 l'utilizzo del motore grafico Unreal 3. La prima conseguenza di tela accordo potrebbe essere che il futuribile *Unreal Tournament 2007* farà la sue comparsa, oltre che sul PC, enche sulle nuove console dell'azianda nipponica.

L'ANTICA GRECIA PARLA MEREGHINN
Blue Label Entartainmant ha rilavato Microids Italia dalle casa madre MC2, rendendo ufficiela un'indipendanza che, di fetto, ara oparativa da anni. In seguito e tale passaggio di consegne, i giochi di stratagie e turni *Sporton* e *Gotes of Troy*, curati dallo sviluppatore inglese Slitharina, varranno distribuiti sul territorio italiano dalla nuove società milanasa.

IMPOSSINILE FANE ZAPPINH!
In passato, con l'avvento dei banali telacomandi per la TV, la tecnologia ci ha aiuteti a schivare il bomberdamento pubblicitario. Ora, però, l'evoluzione della medasime tecnologia è pronte a farci pegere lo scotto. La "colpa" è dalla sociatà newyorkesa Messive Inc., cha nella scorse settimana ha sparimantato in *Anarchy Online* dei nuovi sistemi di diffusione pubblicitaria basati su animazioni a suoni.

AGGINNNAMENTN ONLINE PEN TOMN NAINER
Sa non riuscita a piecere la vostra seta di *Tomb Raider*, e soprettutto di Lere Croft, cliccate immediatamanta sul sito ufficiale del gioco (www.tombraidar.com) per apprezzara le nuova immegini e informazioni riguardanti la fascinosa protagonista. La dacisiona di Eidos, di condividere con il suo pubblico informazioni finora coparta de segreto, dovrebba servire coma pellietivo per sopportara maglio l'attesa del nuovo capitolo della sage, *Tomb Raider: Legand*, la cui pubblicazione è attesa per il prossimo anno.

PILLOLE

GTA SAN ANDREAS VIA DAGLI SCAFFALI A STELLE E STRISCE
In seguito alle nuove valutazioni espresse dall'Entertainment Software Ratings Board (ESRB), Take Two interactive ha annunciato che tutte le versioni di *San Andreas* saranno d'ora in poi etichettate come vietate ai minori (AO, Adults Only) negli USA. Il problema è nato in seguito alla distribuzione del Mod per l'incarnazione PC intitolato *Hot Coffee*, che rende accessibile nella versione normale del gioco un'esperienza bonus molto sexy, da sbloccare completando le già esistenti missioni "girlfriend" di *San Andreas*.

ACCORDO TRA EA E VALVE IN OTTICA HALF-LIFE
Electronic Arts e Valve hanno annunciato di aver stipulato un accordo volto alla pubblicazione dei titoli sviluppati da quest'ultima. I primi due giochi a essere distribuiti in base a tale accordo saranno *Half-Life 2: Game of the Year* e *CounterStrike: Source*, entrambi attesi per l'autunno 2005.

ENDLESS SAGA ANNUNCIATO SU PC E PLAYSTATION 3
Lo sviluppatore coreano Webzen sta lavorando a un nuovo gioco di ruolo online destinato al pubblico PC e PlayStation 3. *Endless Saga*, la cui comparsa nei negozi non è prevista prima del 2007, sarà un MMORPG dallo stile fantasy, caratterizzato da sfavillanti ambientazioni esterne.

PRIME INDISCREZIONI SU SPLINTER CELL 4
Secondo alcune voci, Ubisoft avrebbe in programma di pubblicare il nuovo capitolo delle avventure stealth di Sam Fisher nel marzo del prossimo anno. Il gioco dovrebbe essere in fase di sviluppo per i formati Xbox, Xbox 360, PS2 e PC. Sempre secondo indiscrezioni, tra le ambientazioni dovrebbero essere presenti Madrid, Lisbona, Rio de Janeiro, New York e Berlino, mentre per quanto concerne la giocabilità si parla della possibilità di guidare una barca e di dover mantenere in forma il protagonista mediante cibo e allenamenti. Restiamo in attesa delle indispensabili conferme da parte di Ubisoft.

Azione/Strategia

CONFLICT: GLOBAL TERROR

Non sono i fantastici quattro, ma poco ci manca.

Il team deve agire all'unisono ed essere in grado di coprire i punti nevralgici del livello.

Bradley, Foley, Connors e Jones, i quattro eroi della squadra speciale dell'originale *Conflict: Desert Storm*, stanno per tornare in azione contro una micidiale rete di cellule terroristiche. Le loro operazioni godranno di un'ambientazione di gran lunga più varia rispetto a quella apprezzata nei precedenti capitoli della serie, *Conflict: Vietnam* in testa. I giocatori avranno l'opportunità di passare al setaccio vaste aree urbane, desertiche e paludose, disseminate in diversi angoli del globo: dall'Ucraina alla Colombia, passando per Corea del Sud, Cecenia, Nord Africa e Filippine. La struttura cosmopolita del titolo imporrà continui aggiornamenti in termini di equipaggiamento (armi, dotazioni tecnologiche) e ciò contribuirà a rendere speciale e singolare ciascuna delle 14 missioni. Un fattore comune di ogni operazione sarà, invece, la struttura non lineare dello scenario: caratteristica che, sin dalle prime prove di *Global Terror* eseguite in redazione, si è dimostrata capace di esaltare la giocabilità "di squadra" del titolo di SCi. La presenza di percorsi molteplici, infatti, è indispensabile per piazzare i propri uomini nei punti strategici dei livelli e per attuare manovre di aggiramento.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.sci.co.uk

Sparatutto in soggettiva

COMMANDOS: STRIKE FORCE

L'evoluzione della Seconda Guerra Mondiale secondo Pyro Studios.

Posizionare correttamente i propri uomini rimane un aspetto chiave delle missioni.

Il nuovo Commandos si fa rispettare anche per quanto concerne la veste grafica.

Cambiano la prospettiva e il genere, ma *Commandos* rimane sempre un gioco basato sul lavoro di squadra. In un livello di anteprima testato da GMC, la spia ha dovuto contattare un esponente della resistenza francese, muovendosi sotto l'occhio vigile del cecchino, pronto a ripulire la zona dai curiosi del Terzo Reich. Il nostro uomo in incognito non ha esitato a far fuori una sentinella, per appropriarsi della sua divisa e procedere in incognito. Tuttavia, una successiva manovra azzardata è bastata a smascherarla... Niente paura! È stato sufficiente un tocco sul tasto della tabulazione per entrare negli occhi del cecchino e freddare gli inseguitori.

Data di uscita: Ottobre
Internet: http://csf.pyrostudios.com

Sparatutto aeronautico

HEROES OF THE PACIFIC

Si parla di 300 aerei contemporaneamente sul monitor!

■ Quando il duello infuria, è fondamentale riuscire ad agire in collaborazione con i compagni d'ala.

■ Il P-38 è uno dei caccia più versatili tra quelli disponibili nel gioco.

I combattimenti aerei di *Heroes of the Pacific* hanno inizio con l'attacco giapponese a Pearl Harbour, il 7 dicembre 1941, e si protraggono per 26 missioni, che ripercorrono, ispirandosi a eventi reali, le operazioni della marina statunitense. Le battaglie sono ambientate in numerosi punti strategici del conflitto, tra cui le isole Midway, Iwo Jima e Guadalcanal, e hanno per protagonisti più di 35 velivoli autentici, che i piloti dovranno potenziare e sbloccare abbattendo gli assi del Sol Levante. È interessante notare che, per quanto il titolo sia ambientato nello scacchiere del Pacifico, tra gli aeroplani bonus saranno presenti anche modelli famosi della RAF, della Luftwaffe e dell'aeronautica sovietica. Nella maggior parte dei casi, il gioco ci vedrà dietro la cloche, ma non mancheranno occasioni in cui ci dovremo cimentare nel ruolo di un mitragliere e ripulire lo schermo dai caccia avversari. Le prime prove di *Heroes of the Pacific* hanno fatto emergere la struttura evolutiva delle missioni, i cui obiettivi vengono comunicati dal quartier generale durante l'azione. I compiti assegnati comprendono sia i canonici duelli, sia attacchi con siluri e bombardamenti in picchiata.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.codemasters.com/heroes

Gioco di ruolo tattico

HAMMER & SICKLE

Quando le parole non bastano, tocca alle armi!

Siamo nel 1949, la Seconda Guerra Mondiale si è conclusa da poco, ma l'Europa è nuovamente attraversata da venti infausti. Occidente e blocco sovietico sono entrati in attrito, stabilendo le basi della Guerra Fredda. Per scongiurare un terzo conflitto planetario, dovremo impersonare un agente segreto sovietico, impegnato a sciogliere un intrigo che rischia di generare un micidiale effetto a catena. *Hammer & Sickle* si prefigura come un titolo complesso, nel quale le meccaniche del GdR si combinano con combattimenti tattici, in un crescendo di tensione a dir poco atomico!

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.cdv.de

ISTANTANEA SU: F.E.A.R.

- **Casa:** Vivendi
- **Sviluppatore:** Monolith
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** http://team.whatisfear.com
- **Nei Negozi:** Ottobre
- **Perché aspettarlo:** Monolith ha sempre stupito per la giocabilità dei suoi originali sparatutto e le basi su cui posa *F.E.A.R.* sono particolarmente solide. L'Intelligenza Artificiale molto evoluta rivestirà un ruolo cruciale.

I nemici sfrutteranno ogni eventuale riparo offerto dalla struttura del livello, risultando particolarmente difficili da abbattere.

Gli scenari sono ricchi di particolari e molto verosimili, anche se i livelli si dimostrano decisamente lineari.

F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Il trionfo dell'angoscia, a ritmo di sparatutto in prima persona.

PAURA. Ma anche *First Encounter Assault Recon*. Questo il significato del titolo della nuova creazione di Monolith, casa di sviluppo che ci ha già affascinato con perle come *SHOGO*, *No One Lives Forever*, *NOLF 2* e *TRON 2.0*.

Giochi che attingono allo stesso calderone, quello degli FPS, ma che in ogni caso hanno stupito per qualità e per l'approccio, sempre differente. Abbiamo apprezzato la capacità di Monolith di far sorridere con le avventure in stile "Austin Powers" dell'affascinante Cate Archer, così come quella di far riflettere reinterpretando un capolavoro cinematografico quale "TRON". Ora è la volta di un ennesimo cambio di direzione, per puntare sulle emozioni forti, sulla paura, sul paranormale. Un settore non nuovo per il gruppo di programmatori, considerando che in passato sono riusciti a farci saltare sulla sedia con *Aliens Vs. Predotor 2*. Stavolta, però, il male da sconfiggere sarà più subdolo, invisibile per buona parte. In *F.E.A.R. – First Encounter Assault Recon* non mancheranno tonnellate di nemici da eliminare, ma il pericolo principale sarà rappresentato da uno sfuggente individuo dotato di poteri extrasensoriali, che si materializzerà in varie forme, incarnando l'angoscia che investirà il nostro eroe. Il fatto che, spesso, questo personaggio si mostri (anche) sotto forma di innocente bambina con lo sguardo allucinato e capace di uccidere senza toccare, contribuirà ad accrescere la tensione.

L'attenzione sarà quasi monopolizzata dal ritmo imposto dall'azione e non ci sarà il tempo di riflettere a lungo, soprattutto quando, dopo pochi minuti di gioco quasi "indolore", ci si troverà impegnati contro avversari che non concederanno un istante di tregua. L'Intelligenza Artificiale che li governa è molto evoluta e il fatto che siano sufficienti pochi colpi ben mirati per lasciarli sul terreno non aiuterà più di tanto: i "cattivi" si muoveranno velocemente, coordinandosi fra loro e sfruttando l'ambiente a proprio favore. Si nasconderanno nelle zone d'ombra, fuggiranno in ritirata solo per piombarci alle spalle nel momento meno opportuno, rovesceranno armadi per bloccarci la strada e per sfruttarli come barricate improvvisate. Il bello è che niente di tutto ciò sarà gestito da script e ogni scelta presa dal computer sarà basata su una complessa serie di parametri. Nel corso della nostra prova con una versione da anteprima di *F.E.A.R.* abbiamo sudato parecchio per superare certe sezioni, proprio perché ogni volta che venivamo eliminati e ritentavamo l'approccio, non ci trovavamo di fronte alla stessa sfida. In alcuni casi, i nemici ci correvano contro in massa, tentando di sopraffarci violentemente, mentre in

PARALLASSE

Bump Mapping e Normal Mapping sono algoritmi utilizzati per simulare la rugosità/profondità di un oggetto, ma si basano su concetti differenti. Nel primo caso, si sfrutta una texture che simula l'elevazione di ogni punto dell'oggetto: un trucco che riesce a rendere approssimativamente l'effetto, sebbene variando il punto di osservazione sia evidente che si tratta di un'immagine "appiccicata" al poligono. Le Normal Map risultano più efficienti sotto questo profilo, contenendo le informazioni relative ai vettori perpendicolari a ogni punto del modello 3D. "Filtrando" tali mappe tramite algoritmi di pixel shading, si riesce a far riflettere la luce in maniera verosimile su un oggetto, simulando in maniera ben più convincente le irregolarità della sua superficie. Un risultato ancora più eclatante (escludendo il Displacement Mapping, che sfrutta i Vertex Shader per modificare la geometria del modello, appesantendo notevolmente i calcoli) può essere ottenuto tramite il Parallax Mapping (o Virtual Displacement Mapping). Basandosi su una Height Map (che indica l'elevazione di ogni punto del modello 3D), all'oggetto viene applicato anche un effetto di parallasse, che durante i movimenti della telecamera fa scorrere "più lentamente" i pixel situati in profondità. Nel caso di *F.E.A.R.*, il tutto si concretizza in crepe nelle pareti maledettamente verosimili.

Lo slow motion consentirà di gustare a fondo la spettacolarità delle situazioni, anche nei momenti più frenetici.

"BISOGNERÀ SUDARE PARECCHIO PER SUPERARE ALCUNE SEZIONI"

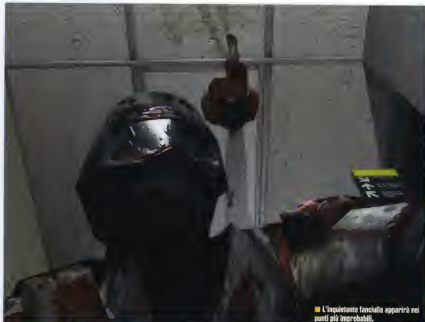
altri preferivano organizzare un fuoco di sbarramento, bloccandoci sulla difensiva e obbligandoci a respingere un attacco da parte di quelli che, invece, avevano preferito fare il giro del livello per coglierci di sorpresa.

L'astuzia degli avversari verrà aiutata dalla struttura delle ambientazioni, molto lineare ma concepita per dare libero sfogo a strategie di accerchiamento e assalto. Il motore fisico Havok contribuirà non poco all'esperienza, sia per la spettacolarità delle esplosioni, sia per la possibilità di improvvisare una serie praticamente infinita di schemi tattici. Una specie di Bullet Time renderà meno frustranti i momenti più intensi del gioco, rallentando l'azione e permettendoci di reagire lucidamente anche nel caso di ondate di nemici disposti a tutto.

La libertà di rallentare l'azione concederà anche di godere al meglio della splendida grafica di *F.E.A.R.*, capace di rivaleggiare con i più spettacolari FPS usciti negli ultimi tempi. Da quanto abbiamo avuto modo di constatare, il sangue degli avversari abbattuti fa rabbrividire, tanto sembra reale, e le movenze degli uomini della squadra speciale (capaci non solo di saltare e accovacciarsi, ma anche di scavalcare barriere e finestre o di rotolare lateralmente) sono da urlo. Il sistema di illuminazione proietta ombre corrette e il massiccio uso di Pixel Shader rende vivo l'ambiente, ovviando ad alcune texture non proprio esaltanti. Sparando a un muro vedremo l'intonaco saltare via e resterà impresso un foro che sembrerà far parte della geometria della parete. Non si tratta di un motore simile al GeoMod del vecchio *Red Faction*, bensì dei miracoli del Parallax Mapping.

Alcune scene non risparmieranno i dettagli truculenti.

L'ANGOSCIA

Monolith non ha voluto rivelarci troppo sulla trama di *F.E.A.R.*, ma i livelli che siamo riusciti a giocare erano caratterizzati da scene di intermezzo realmente agghiaccianti. in particolare, la bimba mostrata in questa immagine è un tema ricorrente nel gioco e appare nelle situazioni più disparate, accompagnata da allucinazioni a tema con il sangue. Davvero angosciante...

■ L'inquietante fanciulla apparirà nei punti più improbabili.

E GLI ENIGMI?

Sfruttare gli attributi fisici dell'ambiente o risolvere intricati puzzle non saranno i punti di forza di *F.E.A.R.*. Monolith vuole che il giocatore si concentri sull'azione pura e che sfrutti le proprie energie intellettive nell'organizzare strategie di attacco, per districarsi fra gli indizi che indicheranno cosa starà accadendo e, al massimo, per scovare chiavi e interruttori.

■ Le sfide online si trasformeranno facilmente in combattimenti senza esclusione di colpi.

■ Si potrà ricorrere anche ai calci e ai pugni, sempre che si riesca ad avvicinare i nemici.

PAURA IN PREORDINE

Sugli scaffali di alcuni rivenditori, è già disponibile un DVD con in copertina l'immagine di *F.E.A.R.*, al prezzo di circa 9,90 euro. Non si tratta del gioco vero e proprio, quanto di una peculiare forma di preordine: acquistandolo, potrete visionare filmati e immagini, oltre ad avere a disposizione qualche wallpaper e delle skin esclusive, utilizzabili sulla versione definitiva di *F.E.A.R.*. Sono presenti anche sei codici per giocare online con la versione beta, da scaricare dal sito **www.feargamebeta.com**, ma mentre leggerete queste righe, il periodo di prova dovrebbe essere terminato da qualche giorno. Una volta che *F.E.A.R.* arriverà dai rivenditori, consegnando lo scontrino il costo del preordine sarà sottratto da quello del gioco completo – una formula già utilizzata, in passato, per *World of Worcraft*.

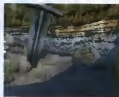
Allo stato attuale dello sviluppo di *F.E.A.R.*, riteniamo sia davvero necessario tarare adeguatamente il livello di difficoltà, almeno in determinate sezioni, che abbiamo trovato esageratamente ardue, sia per la scarsità di kit di pronto soccorso, sia per la velocità, l'intelligenza e la precisione dei nemici, che non lasciavano margine di errore. Fortunatamente, non si ha mai l'impressione che il computer "bari" in qualche maniera, o che le situazioni siano basate su numerose istruzioni predeterminate. Tutto pare accadere naturalmente, in relazione alle proprie azioni. A volte, basterà dimenticare la torcia accesa per notare un approccio molto differente: gli avversari reagiranno, oltre che ai suoni e alla vista del protagonista, alle ombre e al cono di luce del faretto, imponendo di ponderare ogni movimento. in ogni caso, nei primi livelli provati, abbiamo constatato un buon bilanciamento fra azione frenetica, narrazione e momenti di tensione.

In *F.E.A.R.* non sarà assente la sezione dedicata al multiplayer e, sebbene sembri incredibile, lo slow motion sarà una caratteristica peculiare delle sfide online. Quando verrà attivato il "potere", tutti i giocatori vedranno l'azione al rallentatore, ma i responsabili dell'attivazione si muoveranno a una velocità doppia rispetto ai loro avversari, ottenendo così un vantaggio non indifferente. *F.E.A.R.* vuole stupire in single player, ma soprattutto aggiungere nuovi elementi alla sezione online. Per la prima volta, la spettacolarità dell'azione di uno sparatutto non viene offuscata dalla frenesia delle modalità multiplayer. Con tutta probabilità, anche i giocatori "professionisti" eviteranno di abbassare il dettaglio per qualche FPS in più, pur di godersi il tripudio di scintille e frammenti che riempiranno lo schermo in maniera quasi cinematografica.

Le aspettative che gravitano intorno a *F.E.A.R.* sono molto elevate: a Monolith, le idee non mancano certo e l'introduzione dello slow motion anche nella sezione multiplayer potrebbe essere un vantaggio non da poco per questo nuovo FPS.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: MYST V END OF AGES

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Cyan
- **Genere:** Avventura
- **Requisiti di sistema:** Windows 2000/XP, PIII 800, 256MB RAM, Scheda 3D 32 MB, lettore DVD
- **Internet:** http:// mystvgame.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2005
- **Perché aspettarlo:** Gli appassionati della serie di *Myst* saranno curiosi di scoprire il destino di questa affascinante ambientazione e dei suoi protagonisti. La sceneggiatura del gioco riserverà molte sorprese e rivelazioni, pur essendo perfettamente fruibile anche dai nuovi arrivati, mentre la possibilità di esplorare liberamente gli ambienti 3D darà una sensazione di immersione ancora maggiore nelle "Ere" che visiteremo.

Yeesha, la simpatica ragazzina di *Myst IV*, sarà ora una donna anziana e amareggiata.

Come da tradizione, troveremo molti indizi sparsi per libri e diari.

Il misterioso Esher sembrerà deciso ad aiutarci, ma in lui vi sarà qualcosa di decisamente inquietante.

MYST V - END OF AGES

Una delle saghe di avventure più famose sta per terminare, con un ultimo capitolo che ci porterà "alla fine delle Ere".

NATA nel 1994, la serie *Myst* riveste per i videogiochi d'avventura l'importanza che titoli come *Doom* o *Command & Conquer* hanno avuto per i rispettivi generi.

L'originale *Myst* portava un ignaro abitante della Terra in una dimensione sconosciuta, un'isola abbandonata ma costellata di architetture misteriose da cui si poteva viaggiare verso altre dimensioni, tanto strane quanto affascinanti. Tali luoghi, chiamati "Ere" usavano come portali dei "libri" nei quali era stata scritta, utilizzando arti particolari, una descrizione dettagliata del mondo. Era, in pratica, una metafora della creatività e della capacità che hanno i prodotti dell'immaginazione umana di assumere una vita propria e indipendente.

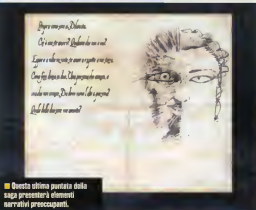
Il successo di *Myst*, dovuto alla semplicità dell'interfaccia utente, all'intelligenza degli enigmi e al fascino delle ambientazioni in cui i giocatori venivano trasportati, decretò l'inizio di un'era felice per il genere delle avventure grafiche - genere in cui la serie pubblicata da Ubisoft ha sempre rivestito il titolo onorario di "ammiraglia". Dopo quattro puntate e un tentativo, fallito, di estendere *Myst* all'online (con il bello, ma sfortunato *Uru*, collocato al di fuori della linea narrativa principale della serie), anche per questa saga è arrivato il momento di scrivere la parola "fine", con un titolo che, assicura il creatore di *Myst* Rand Miller, rappresenterà un epilogo esplosivo.

Fin dai minuti di gioco iniziali con la versione da anteprima che abbiamo avuto modo di provare, si notano le profonde differenze "filosofiche" che caratterizzano questa quinta puntata. Per la prima volta, il protagonista è in grado di muoversi per gli ambienti del gioco in totale libertà (come in un normale sparatutto alla *Doom 3*), e non attraverso spostamenti precalcolati. I personaggi interpretati da attori che ci hanno accompagnato fin dal secondo capitolo, *Riven* (il più importante dei quali, Atrus, era interpretato da Miller stesso), sono stati sostituiti da convenzionali figure digitali in 3D; per le loro "interpretazioni", però, gli sviluppatori si sono comunque rivolti una volta di più ad attori in carne e ossa, i volti dei quali sono stati filmati, filtrati attraverso uno speciale processo grafico, quindi sovrapposti alle figure tridimensionali.

Miller ha anche in parte modificato la struttura del gioco, soprattutto per quanto riguarda la collocazione degli enigmi. In passato, molti utenti si erano sentiti frustrati perché rompicapi particolarmente ostici avevano impedito loro di accedere ad aree che desideravano, quantomeno, "visitare". In *End of Ages*, i primi indovinelli saranno

FINALMENTE LIBERI

La scelta di utilizzare un movimento in "3D reale" (questa è l'espressione scelta da Cyan) ha imposto un lavoro addizionale sull'interfaccia di *End of Ages*, che, nelle intenzioni degli sviluppatori, non doveva abbandonare la semplicità dei titoli precedenti. Tutto, nel gioco, sarà gestibile attraverso il mouse e i tasti cursore: movimento, esplorazione e manipolazione degli oggetti. A disposizione del giocatore ci saranno ben tre varianti nell'interfaccia e sarà consentito passare immediatamente dall'una all'altra senza uscire dal gioco premendo sui tasti 1-3. Sarà possibile giocare anche con il solo mouse, muovendosi nell'ambiente 3D con tradizionali spostamenti precalcolati semplicemente cliccando sul punto in cui vorremo recarci.

■ Oltre alle consuete "Ere" visiteremo anche delle aree di passaggio.

■ Questa ultima puntata della saga presenterà elementi narrativi preoccupanti.

ISTANTANEE "MYSTERIOSE"

Un aspetto di *Myst IV* che *End of Ages* riprenderà sarà la possibilità di avvalersi di una fotocamera virtuale accompagnata da un diario. Saremo liberi di scattare istantanee di tutto ciò che ci interesserà, accompagnandole con annotazioni. Tali istantanee serviranno anche da punti di salvataggio: basterà cliccare su di esse nel diario per tornare alla posizione e al momento in cui avremo preso l'immagine. È importante notare che *End of Ages* consentirà di salvare ogni volta che vorremo.

"PER LA PRIMA VOLTA, CI MUOVEREMO LIBERAMENTE NEL MONDO DI GIOCO"

più semplici e consentiranno di "dare un'occhiata" a tutte le zone più affascinanti. Sarà il desiderio di procedere nella trama a spingere il giocatore ad affrontare gli enigmi più difficili, mentre coloro che desidereranno semplicemente visitare i paesaggi scaturiti dall'immaginazione dei progettisti potranno tranquillamente farlo.

Una novità sarà la possibilità di comunicare con alcune delle creature che troveremo durante i nostri viaggi: scrivendo simboli particolari su delle tavolette di pietra, il giocatore sarà in grado di dare loro degli ordini affinché compiano azioni utili per la risoluzione di alcuni rompicapi – una trovata che senz'altro aumenterà il livello di interattività con il mondo circostante.

Queste creature avranno perfino il potere di alterare la natura di alcune delle Ere e scoprire di più su di loro sarà uno degli aspetti chiave del gioco.

La trama di *End of Ages* è assolutamente Top Secret e Ubisoft ci tiene parecchio a mantenere un manto di mistero sulle numerose sorprese che attendono gli avventurieri. All'inizio del gioco si verrà accolti da un'anziana donna che, scopriranno con stupore i veterani di *Myst IV*, non sarà altri che Yeesha, la ragazzina con cui avevamo stretto amicizia nella puntata precedente. Yeesha vorrà che ritroviamo per lei una non meglio identificata Tavoletta, una reliquia perduta da tempo immemorabile i cui poteri non ci saranno descritti se non con accenni obliqui e fumosi. Presto, ci imbatteremo in un altro personaggio, Esher, anche lui interessato alla cerca della Tavoletta, e che non mancherà di darci alcuni avvertimenti (ovviamente altrettanto misteriosi) sulle mire della donna. Potremo fidarci di lui? Cosa ci nasconderanno i due personaggi? Ma, soprattutto, *End of Ages* sarà davvero l'ultimo *Myst*?

Senza dubbio, conferma Miller, rappresenterà la fine del grande arco narrativo iniziato con il primo gioco. Gli eventi in cui ci imbatteremo saranno realmente "conclusivi" e chiuderanno la saga in modo non arbitrario ma, assicura il suo creatore, con un finale degno, che era già stato pensato da diverso tempo. Cyan, dopo la pubblicazione, guarderà a "Ere" completamente nuove.

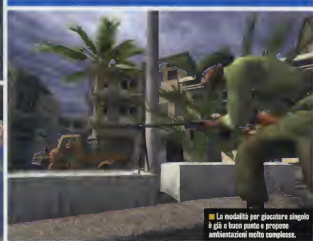
■ La nostra squadra è molto efficiente, a noi non resta altro che impartire pochi comandi di base.

■ Per la prima volta, potremo vestire i panni di "Charlie", il nemico!

PRENDI LA MIRA!

Vietcong 2 eredita da giochi come *Call of Duty* la possibilità di avvicinare la visuale al mirino. Maggiore precisione a scapito di un po' di velocità, quindi, ma *non* solo: Pterodon ha legato tale interazione alla posizione che, di volta in volta, assumeremo. Se saremo nascosti dietro un riparo, premendo il tasto destro del mouse potremo sporgerci brevemente per sparare una raffica, mentre lasciandolo torneremo rapidamente al sicuro.

■ In posizione di copertura, basterà un clic sul tasto destro del mouse per sporgersi brevemente e mirare al nemico.

■ La modalità per giocatore singolo è già a buon punto e propone ambientazioni molto complesse.

ISTANTANEA SU: VIETCONG 2

■ **Casa:** 2K Games
■ **Sviluppatore:** Pterodon
■ **Genere:** Sparatutto in prima persona
■ **Requisiti di sistema:** PIII 1 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 16 MB
■ **Internet:** www.2kgames.com
■ **Nei Negozi:** Inverno 2005
■ **Perché aspettarlo:** Pterodon ha riscritto il suo motore per proporre una nuova avventura ambientata nel conflitto del Vietnam. A una campagna per giocatore singolo di stampo "cinematografico" si alterneranno modalità multiplayer cooperative e "classiche".

VIETCONG 2

Il conflitto del Vietnam si sposta (anche) dall'altro lato della barricata.

COME preannunciato dallo Scoop pubblicato su GMC il mese scorso, il team di sviluppo ceco Pterodon sta lavorando alacremente su *Vietcong 2*, seguito dell'omonimo sparatutto ambientato durante il doloroso conflitto asiatico.

Per meglio introdurci alle novità di questo nuovo capitolo, 2K Games ci ha invitati in quel di Praga, per una due giorni in compagnia del team di sviluppo. L'occasione è stata ghiotta, poiché abbiamo finalmente toccato con mano il lavoro svolto da Pterodon, così da apprezzare luci e ombre del nuovo motore grafico Ptero Engine III.

Il problema, infatti, è che il gioco si è presentato in veste duplice. Se la modalità single player – che non abbiamo potuto testare – sembrava convincente, in multiplayer *Vietcong 2* è apparso ancora piuttosto acerbo, sia dal punto di vista della definizione (la giungla, in particolare, non presenta texture e ambientazioni molto accattivanti), sia da quello del codice di rete, probabilmente ancora da ottimizzare viste le molte indecisioni mostrate. Ciononostante, l'esperienza con *Vietcong 2* non è stata affatto negativa. Abbiamo potuto sperimentare la modalità Deathmatch, grazie a cui abbiamo scoperto un arsenale particolarmente ricco e diversificato, il classico Capture the Flag, impreziosito da una vasta disponibilità di ruoli (dal soldato al medico, dal geniere al commando) tutti strettamente necessari per raggiungere l'obiettivo e, infine, abbiamo provato la modalità cooperativa, particolarmente interessante perché progettata su apposite missioni da vivere accanto ad altri partecipanti in carne e ossa.

"AVANZEREMO TRA LE CITTÀ AL COMANDO DI UN MANIPOLO DI CINQUE SOLDATI"

L'avventura single player, infatti, è stata pensata per offrire un'esperienza particolarmente cinematografica, che sarebbe stato impossibile – secondo gli sviluppatori – trasportare pari-pari nella modalità cooperativa. La trama ci vedrà avanzare tra le città vietnamite (la giungla non è stata abbandonata, ma avrà un ruolo meno predominante in *Vietcong 2*) al comando di un manipolo composto da cinque soldati, ognuno dei quali specializzato in compiti ben precisi. Nostro incarico sarà quello di guidarli lungo le missioni, anche se l'intenzione di Pterodon è quella di rendere i commilitoni particolarmente indipendenti.

Saremo dunque liberi di ordinare alla squadra di spostarsi e poco altro. Una volta giunti a destinazione, i nostri uomini assumeranno automaticamente le posizioni di copertura più adatte e, nel caso, cercheranno di eliminare le minacce nemiche, magari sfruttando al meglio le possibilità offerte dal motore fisico che governa gli ambienti di gioco. Non mancheranno, inoltre, i mezzi corazzati che, di quando in quando, ci raggiungeranno per eliminare cecchini o minacce più serie.

La novità più eclatante di *Vietcong 2*, però, risiede nella possibilità di combattere tra le file dei Vietcong: un punto di vista indubbiamente inusuale, mitigato solo in parte dalla scelta di opporre ai "Charlie" solamente soldati sud vietnamiti.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *SNIPER ELITE*

- **Casa:** Microids
- **Sviluppatore:** Rebellion
- **Genere:** Sparatutto 3D
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm
- **Nei Negozi:** Settembre 2005
- **Perché aspettarlo:** Grazie alla rigorosa simulazione di Rebellion comprenderemo al meglio il ruolo del cecchino in tutte le sue sfaccettature pratiche e... filosofiche. *Sniper Elite* è un gioco da vivere con molta calma e ponderando ogni singolo passo; un'impostazione che lo rende perfetto per gli amanti degli sparatutto militari più fedeli alla realtà.

I colpi fatali vengono sottolineati da animazioni particolarmente... sanguinolente!

Sbirciando da dietro gli angoli con il binocolo, potremo prevenire le minacce.

In qualche occasione, ci troveremo a dover salvare un compagno ferito.

Nei tiri dalla lunga distanza, dovremo mirare qualche tacca sopra il bersaglio, per compensare l'effetto della gravità.

SNIPER ELITE

Rebellion indossa la mimetica e dà il via alla Guerra Fredda.

IL filone dei giochi ispirati al secondo conflitto mondiale si arricchisce di un nuovo "punto di vista": è quello del cecchino, ruolo presente in ogni sparatutto degno di questo nome, ma che mai prima d'ora è stato analizzato con la cura che meritava.

Questa, perlomeno, è l'opinione dei ragazzi di Rebellion, il team di sviluppo inglese che ha deciso di accollarsi il non semplice compito di portare sui nostri monitor una simulazione rigorosa della vita di uno "sniper". Con l'aiuto di un manipolo di istruttori dell'Esercito di Sua Maestà, Rebellion è riuscita a realizzare un titolo in molti sensi diverso dagli sparatutto cui siamo abituati. La figura del cecchino, infatti, non può prescindere da una preparazione quasi filosofica. La simbiosi con l'arma deve essere totale, così come l'integrazione tra il soldato e l'ambiente che lo circonda. Il cecchino non è, infatti, un "Rambo" che avanza vomitando piombo; è un unità d'infiltrazione il cui obiettivo è spesso unico e molto preciso. È per questo che uno sniper di professione deve essere, innanzitutto, un esploratore attento, capace di scegliere tatticamente il miglior terreno su cui muoversi e, soprattutto, in grado di rendersi invisibile agli occhi del nemico prima, durante e dopo aver premuto il grilletto.

Per meglio introdurci a questo approccio, Rebellion ci ha invitati a una vera e propria lezione, durante la quale istruttori professionisti ci hanno spiegato come muoversi in una boscaglia, quali accorgimenti adottare e come dissimulare la nostra figura in modo che non fosse facilmente riconoscibile. Una volta terminato l'avvicinamento, poi, è stato necessario scegliere in modo intelligente la posizione di tiro, adottando una postura che permettesse di mirare con precisione ed evitando di sparare da zone buie (il "lampo" del fucile sarebbe stato rilevabile e ogni cecchino vuole portare a casa la pelle, dopo aver eseguito il proprio compito) oppure in presenza di erba alta, che si sarebbe mossa per lo spostamento d'aria, rivelando la nostra posizione. Un approccio quasi "Zen" alle missioni ed è quello che, in sostanza, abbiamo trovato successivamente nel gioco.

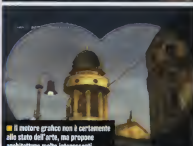
Sniper Elite ci porterà nella Berlino degli ultimi giorni del Terzo Reich, devastata dai bombardamenti e dall'avanzata dei tank sovietici. Nostro compito sarà guidare un cecchino statunitense travestito da militare tedesco, allo scopo di impedire che i russi si impadroniscano della tecnologia nucleare sviluppata dagli scienziati del Fuhrer. In pratica, Rebellion ha ipotizzato in *Sniper Elite* l'inizio della Guerra Fredda, che avrebbe caratterizzato gli anni successivi alla caduta della Germania nazista. Tra le rovine di Berlino, ci muoveremo in maniera lenta

BERSAGLI ECLETTICI

In *Sniper Elite*, i nostri bersagli non saranno solo i soldati nemici. In alcune missioni potremo far saltare in aria dei veicoli mirando ai serbatoi di carburante, oppure disporre "ad arte" cariche di dinamite, da far brillare al momento giusto con il nostro fido fucile.

Un colpo ben assestato e anche il tank più corazzato...

... esploderà in un turbine di fiamme e lamierei

Saper sfruttare questi ripari è fondamentale: anche le casematte, con le loro feritoie, sono utilissime.

Il motore grafico non è certamente allo stato dell'arte, ma propone architetture molto interessanti.

Regola numero uno: controllare i tetti e le finestre. È l'unico modo di evitare sorprese.

"OGNI PASSO DOVRÀ ESSERE STUDIATO E OGNI COPERTURA SFRUTTATA A PROPRIO VANTAGGIO"

e compassata, praticamente sempre con il ventre a terra, allo scopo di superare le pattuglie nemiche e raggiungere gli obiettivi prefissati. Le missioni, piuttosto lunghe e ricche di compiti secondari, andranno affrontate con calma: ogni passo dovrà essere studiato, ogni copertura sfruttata e sarà necessario impiegare spessissimo il binocolo in dotazione per scrutare tetti, casematte, finestre e ripari assortiti, alla ricerca di potenziali minacce.

Gli avversari, nella maggior parte dei casi, andranno aggirati per evitare che la nostra posizione risulti compromessa, ma in ogni caso in *Sniper Elite* si sparerà parecchio: selezionando i livelli di difficoltà più elevati, il gioco diventerà un vero e proprio simulatore, proponendo problematiche legate alla gravità (che andrà a incidere sulla traiettoria dei tiri da lunga distanza) e all'incidenza del vento. Persino la respirazione del cecchino diventerà importante e, prima di ogni colpo, oltre a compensare le due componenti appena descritte, bisognerà agire su un apposito tasto per "respirare" correttamente, abbassare il ritmo cardiaco e mirare con maggiore efficienza.

Avanzare significherà intraprendere una partita a scacchi con il nemico, fatta di attese e sbirciate alla ricerca dell'angolo di tiro migliore. E se si verrà scoperti? Per fortuna, il nostro cecchino saprà arrangiarsi anche con le altre armi, che potrà raccogliere dai militari caduti o in appositi magazzini. Abbandonato momentaneamente il fucile, ci ritireremo in posizioni strategiche e ci difenderemo con le unghie, i denti e... il piombo; oppure, disorienteremo i nemici piazzando opportunamente trappole esplosive o lanciando qualche granata. Si tratterà, comunque, di eccezioni in un titolo che farà dell'approccio silenzioso il proprio punto di forza, tanto che il rischio più serio corso da Rebellion è quello di realizzare un gioco molto accurato, ma poco appagante per chi non è un fervente appassionato di tattica militare.

L'efficienza dei nemici sarà tale, che basteranno pochi colpi per mandare il nostro sniper all'altro mondo e la presenza di un numero limitato di salvataggi renderà la situazione ancora più precaria: sono tutte scelte condivisibili, naturalmente, ma che rischiano di tramutare alcuni dei livelli in un "muori e riprova" che, a lungo andare, potrebbe risultare un po' frustrante.

La sfida più ardua per Rebellion, quindi, è rappresentata dal rifinire al meglio l'esperienza di gioco, per far sì che una simulazione così rigorosa sia anche accessibile e divertente per chi non vive di pane e mirino. GIOCHI COMPUTER

IN DUE SI SPARA MEGLIO

Sniper Elite non mancherà di strizzare l'occhio al multiplayer. In questo ambito, spicca una modalità cooperativa, che ci permetterà di vivere la trama principale in compagnia di un amico collegato via LAN o via Internet. Purtroppo non ci è stato possibile provare questa modalità e valutarne le differenze rispetto alla campagna per il single player

ISTANTANEA SU: BET ON SOLDIER

- **Casa:** Digital Jesters
- **Sviluppatore:** Kylotonn
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** Pentium 4 1,5 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.betonsoldier.com
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** La frenesia dell'azione e la componente da "gioco d'azzardo" potrebbero distinguerlo dai numerosi FPS presenti sul mercato.

Non mancheranno mech ed esoscheletri, per animare le già frenetiche battaglie di *Bet on Soldier*.

L'inespressività degli avversari non contribuisce al realismo degli scontri, almeno in questa fase dello sviluppo del gioco.

TECNOLOGIE FUTURE

I programmatori di *Bet on Soldier* sembrano essersi concentrati più sull'aspetto tecnico, che su quello stilistico. Alcune scelte cromatiche (così come l'esagerazione di certi effetti) ci hanno lasciati un po' perplessi, ma è innegabile che non manchi il supporto ad alcuna tecnologia. Il motore grafico fa uso di praticamente tutte le caratteristiche delle DirectX 9.0c (anche se può essere adattato verso il basso, così da essere utilizzabile su schede video meno recenti), ma ciò che più intriga è la compatibilità con il sistema fisico Novodex, di Ageia. Sì, avete capito bene: *Bet on Soldier* supporterà le PPU (Physics Processing Unit, i chip dedicati alla gestione della fisica nei giochi) PhysX, quando si renderanno disponibili. Secondo gli sviluppatori, le migliorie non saranno solo estetiche, ma dovrebbero integrarsi con la giocabilità, rendendo gli scenari differenti a ogni partita e, soprattutto, aumentando la dose di adrenalina nelle situazioni più calde.

BET ON SOLDIER

Cosa accade quando si comincia a scommettere sui soldati?

UNA peculiare visione del futuro, quella di *Bet on Soldier*: la guerra è stata ormai trasformata in puro business!

Niente ideali o interessi economici alla base dei conflitti, quanto una specie di show, tramite cui gli spettatori possono addirittura scommettere sui propri mercenari preferiti. Un'idea già sfruttata sia in campo cinematografico, sia in quello ludico. Nel caso di *Bet on Soldier*, però, tale spettacolo non è solamente una premessa per la trama, quanto il fulcro dell'azione, che si basa sulla necessità di scommettere del denaro sul proprio alter ego e di investire i guadagni in armi o corazze varie.

All'inizio di ogni partita, il giocatore avrà un certo margine di tempo (compreso fra uno e quattro minuti) per spendere i soldi in equipaggiamento e armature, oltre che per piazzare le proprie puntate; fatto questo, dovrà recarsi all'interno di un'arena per sostenere una singolar tenzone con il nemico contro cui avrà scommesso i sudati denari. Si potrà optare per un armamento "leggero", sfidando solo avversari di basso rango (guadagnando poco in caso di vittoria), oppure dotarsi di un vero e proprio arsenale, che garantirà più chance negli scontri con i mercenari maggiormente quotati dal totalizzatore.

"NEL FUTURO, LA GUERRA È STATA TRASFORMATA IN PURO BUSINESS"

Nonostante la pianificazione richieda un certo tempo prima di lanciarsi nelle arene, una volta in campo la frenesia dominerà il campo e salvare la pelle non sarà certo semplice, complice un'intelligenza Artificiale piuttosto convincente, che caratterizzerà in maniera evidente ogni nemico.

Se le premesse di *Bet on Soldier* sono interessanti, lo stesso non si può dire per la realizzazione, almeno allo stato attuale. L'impegno profuso salta all'occhio, ma alcuni particolari non ci convincono ancora a pieno, come il frame rate incostante e caratterizzato da scatti anche su configurazioni molto potenti e, soprattutto, le scelte stilistiche, che non rendono giustizia al motore grafico. Siamo rimasti colpiti da certe arene, esplosioni ed effetti speciali, mentre le animazioni facciali e altri particolari ci hanno lasciati piuttosto freddi. Lo stesso dicasi per i livelli a nostra disposizione, che variavano da intriganti riproduzioni di scenari bellici a zone più scure e cromaticamente non soddisfacenti, in cui gli effetti di pixel shading venivano trasformati in irreali e scintillanti macchiette nel buio.

Si tratta, ovviamente, di impressioni maturate su una versione di *Bet on Soldier* incompleta e aperta ai miglioramenti. Speriamo proprio che i programmatori riescano a garantire la stessa qualità a ogni sezione del gioco, che sotto certi versi intriga, mescolando in maniera intelligente l'adrenalina degli scontri a quel pizzico di strategia che, pur non imponendo di scervellarsi, richiede un minimo di pianificazione.

L'abilità dei Sims nel bowling dipende dal livello di "Corpo" raggiunto.

LA MORALE DEI SIMS

È indubbio che *Nightlife* porti con sé una buona dose di "libertinismo", ma non crediate che palpatine, effusioni varie ed ammiccamenti siano ben accetti da tutti i Sims. Uno dei personaggi di *Nightlife*, infatti, sembra particolarmente sensibile alle "sconcezze" pubbliche e lo scoprirete a vostre spese se vi lascerete andare un po' troppo sulla pista da ballo. Fate attenzione, quindi, o rischierete un frullato di schiaffi!

Quando una relazione è sufficientemente avanzata, si può osare la "mano morta".

The Sims 2: Nightlife introduce un nuovo tipo di personaggio: il "gaudente"!

ISTANTANEA SU: THE SIMS 2: NIGHTLIFE

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Maxis
- **Genere:** Simulatore di vita
- **Requisiti di sistema:** PIII 1 GHz, 512 MB di RAM, Scheda 3D 32 MB
- **Internet:** www.thesims.it
- **Nei Negozi:** Autunno 2005
- **Perché aspettarlo:** *Nightlife* porta nel mondo di *The Sims 2* i luoghi "sociali" che mancavano al titolo originale: ristoranti e discoteche saranno finalmente raggiungibili e diventeranno lo sfondo ideale per le nostre conquiste!

THE SIMS 2: NIGHTLIFE

Lavorare, studiare, ripulire la casa... questa non è vita. È ora di uscire!

LA famiglia di Maxis sta per dare il benvenuto a *The Sims 2: Nightlife*, un nuovo passo nella direzione del "simulatore totale di vita" intrapresa con *The Sims 2*.

Grazie a questa espansione, saremo in grado di creare un nuovo quartiere "comunitario" dentro cui troveremo ristoranti e discoteche, piste da bowling e tavoli da gioco, tutti ambienti che potremo frequentare da soli (alla ricerca di conquiste) o in compagnia di un partner o di un gruppo di amici.

Naturalmente, sono state inserite delle interazioni realizzate ad hoc per sfruttare i nuovi ambienti. In discoteca, per esempio, potremo invitare una ragazza a un ballo lento e "provarci" in modo più o meno audace; al ristorante, invece, valuteremo la buona riuscita di una relazione dal quantitativo di "bicchieri d'acqua" che riceveremo in risposta alle nostre avance.

Nightlife porta nel mondo di *The Sims* anche una nuova aspirazione denominata "Pleasure", che indica quei Sims che hanno come obiettivo un'esistenza gaudente.

"INTERVERRÀ IN PROFONDITÀ SULLE DINAMICHE DI GIOCO"

Nuovi desideri e timori sono stati introdotti per rispecchiare questo particolare stile di vita e saranno proprio i Sims dalla vocazione "sociale" a esprimere più spesso il desiderio di mangiare cibi raffinati, di recarsi in locali alla moda e di possedere una bella auto.

Già, perché grazie a *Nightlife* dimenticheremo taxi e "passaggi" e riusciremo a muoverci a piacimento, per andare al lavoro, nei lotti comunitari o per passare a prendere un nuovo partner (sfruttando, così, il sex appeal di un'auto sportiva...).

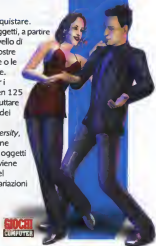
Un'espansione di *The Sims 2* non sarebbe tale, però, senza qualche "genialata". In questo senso, Maxis non ci ha delusi: tra i personaggi speciali troveremo, infatti, un vampiro, da controllare cercando di tenerlo distante dalla luce diurna e di riportarlo nella sua bara dopo le scorribande notturne. Un'altra novità è rappresentata dalla zingara, che ci venderà delle pozioni quando un potenziale partner si dimostrerà un po' troppo difficile da conquistare.

Non mancano nemmeno gli oggetti, a partire da un Karaoke che, in base al livello di creatività dei Sims, allieterà le nostre orecchie con divertenti melodie o le trapanerà con stridenti stonature.

In totale, compresi gli arredi per i locali, troveremo in *Nightlife* ben 125 oggetti inediti, che potremo sfruttare per realizzare il locale notturno dei nostri sogni.

Come già avvenuto per *University*, Maxis ha realizzato un'espansione che non si limita ad aggiungere oggetti e qualche interazione, ma interviene in profondità sulle dinamiche del gioco originale, proponendo variazioni sensibili e apprezzabili.

Non ci resta che attendere quest'autunno, per vedere i nostri Sims scatenarsi in discoteca!

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Creative Assembly
- **Genere:** Strategia
- **Requisiti di sistema:** P4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 32 MB, *Rome: TW*
- **Internet:** www.totalwar.com
- **Nei Negozi:** Settembre 2005
- **Perché aspettarlo:** *Mongol* e *Viking Invasion* di Creative Assembly si sono dimostrate molto più che delle semplici espansioni, e non c'è motivo per ritenere che *Barbarian* sarà diverso.

Le orde barbariche possono contare sulla cavalleria più forte e impetuosa. Tuttavia, la fanteria non è in grado di opporre resistenza alle legioni.

In *Barbarian Invasion* troverete decine di nuove unità. D'altra parte, le legioni del 400 dopo Cristo sono ben diverse da quelle di Cesare.

Le battaglie notturne sono davvero eccezionali.

IN HOC SIGNO VINCES

In *Barbarian Invasion*, il credo rivestirà un ruolo molto più importante che in *Rome*. Difatti, l'impero di Roma dovrà decidere se aderire al neonato cristianesimo e ciò porterà a uno scontro tra religioni, visto che la maggior parte dei barbari saranno pagani. Conquistare una provincia di fede diversa rappresenterà una sfida, dato che il popolo sarà più incline a ribellarsi.

ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION

I barbari premono sui confini dell'impero.

NEL CD 3 E NEL DVD
All'interno del CD 3 e del DVD allegati questo mese alle rispettive edizioni di GMC, troverete il demo di *Rome: Total War – Barbarian Invasion*, per cominciare a gustare le invasioni barbariche secondo Creative Assembly.

COME i Mongoli hanno attaccato il Giappone feudale e gli invasori vichinghi l'Europa medioevale, la nuova espansione di Creative Assembly vede l'orda barbarica che tenta di scuotere i domini della Roma imperiale. Partendo dal 363 dopo Cristo (anno in cui muore l'ultimo imperatore della "famiglia" di Costantino), *RTW: Barbarian Invasion* esplora il delicato e oscuro periodo che ha visto cadere uno dei più vasti domini della Storia sotto i colpi degli "spostamenti di popoli" e delle lotte civili.

Rispetto a *Rome: TW*, l'espansione cambia decisamente le carte in tavola. Innanzitutto, il Senato non è più una forza militare; in secondo luogo, troverete due fazioni romane all'apice della propria espansione, l'impero dell'Est e quello dell'Ovest, che oltre a vedersela con i rispettivi problemi alle frontiere, non è detto che non tentino di riunire l'impero a spese dell'*altro* romano.

La mappa è geograficamente simile a quella di *Rome*, anche se i confini politici e gli imperi presenti sono molto diversi: oltre alla minaccia di Unni, Visigoti e Vandali, dovrete pensare anche a Sassanidi e Sarmati a sud-est, meno noti ma non meno preoccupanti.

"I GENERALI POTREBBERO DECIDERE DI RIBELLARSI, CREANDO UNA FAZIONE SEPARATA"

Se deciderete di schierarvi al servizio dell'imperatore, la vostra missione sarà quella di preservare i confini di Roma e, se possibile, espanderli, anche a discapito dell'altro impero romano; compito non semplice, se considerate che sarete tenuti a controllare un confine che andrà dal Baltico all'odierna Turchia.

Scegliendo, invece, uno dei popoli barbari, la situazione sarà ancora più complessa: non solo in quanto le frontiere romane verranno difese da legioni di ex-barbari civilizzati, ma anche perché i "concorrenti" non avranno intenzione di dividere l'invitante bottino dell'impero con altri razziatori.

Dal canto loro, le popolazioni nomadi, come Unni e Vandali, non potranno essere "sconfitte" nel modo tradizionale, conquistando cioè l'ultima città in loro possesso. In questo caso, infatti, gli eserciti ancora presenti diventeranno "nomadi" e rappresenteranno la migrazione dell'intera popolazione, non solo della componente militare. Un nemico insidioso, che si muoverà in modo erratico (un po' come le crociate di *Medieval: Total War*).

Un altro problema sarà costituito dai generali: come nella Storia, se un condottiero sarà caratterizzato da un basso valore di fedeltà, potrà decidere di ribellarsi, creando uno regno separato e gettando le basi per una gravissima guerra civile.

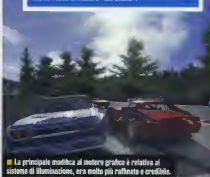
Dal punto di vista delle battaglie tattiche, *Barbarian Invasion* presenterà un paio di gustose novità: innanzitutto, sarà consentito combattere degli scontri notturni – e sono davvero uno spettacolo! Inoltre, i fiumi non rappresenteranno dei confini invalicabili, dato che ogni unità riuscirà ad attraversarli nuotando. Avrete un assaggio di queste novità nel demo presente nella versione CD/DVD di GMC, che, per l'appunto, vi permette di combattere due battaglie!

ISTANTANEA SU: *GT LEGENDS*

- **Casa:** 10tacle Studios
- **Sviluppatore:** Simbin
- **Genere:** Simulatore di guida
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,8 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.gt-legends.com
- **Nei Negozi:** Ottobre
- **Perché aspettarlo:** Una simulazione con tutti i crismi, che farà impazzire i piloti virtuali più navigati, spianando la strada anche a quelli meno esperti.

I contatti fra le auto evidenziano l'utilizzo dei Vertex Shader per gestire le ammaccature della vettura.

PANTERE DEL PASSATO

Il parco vetture offerto da *GT Legends* è impressionante, ma non tutte saranno accessibili da subito. Affrontando la Cup Challenge guadagnerete il denaro necessario all'espansione del vostro garage virtuale, anche se alcuni dei bolidi più interessanti non potranno essere comprati, bensì solamente "sbloccati" superando con successo certe prove o campionati. In questa maniera, i Simbin invoglieranno i giocatori a provare tutte le auto, anche quelle meno potenti. Pur senza negare di aver barato per la curiosità di guidare al più presto la DeTomaso Pantera, dobbiamo dire di apprezzare molto l'idea di iniziare "dal basso".

La principale modifica al motore grafico è relativa al sistema di illuminazione, ora molto più raffinato e credibile.

GT LEGENDS

Oltre i 200 chilometri orari, al volante di un pezzo da museo!

MANCA poco al debutto ufficiale del secondo gioiello di Simbin, *GT Legends*. Finalmente, abbiamo avuto l'opportunità di giocarlo all'interno dei nostri uffici grazie a una versione da anteprima, con calma, agendo su tutti i parametri a disposizione e testando ogni pista e vettura disponibile. Come ci aspettavamo, gli impegni hanno iniziato a saltare, perché qualsiasi istante era buono per provare una nuova auto e per sentire, ancora una volta, il sordo rombo dei motori delle macchine d'epoca.

Il merito di *GT Legends* è quello di stemperare la difficoltà estrema di *GTR* senza rinunciare alle pretese di realismo simulativo. I bolidi che si hanno sottomano sono pesanti e relativamente poco potenti, incapaci di accelerazioni da brivido così come di staccate inverosimili. Ciò si traduce in gare meno "meccaniche", dove il coraggio e l'azzardo di un pilota sopperiscono ad alcune sue "imprecisioni" nella guida. Correndo a Imola con una Ford Mustang si percepisce tutto il peso della vettura, il suo essere instabile, la tendenza a scodare a ogni sobbalzo, ma la soddisfazione di riuscire a effettuare un sorpasso grazie a una coraggiosa derapata è impagabile.

"*GT LEGENDS* STEMPERA LA DIFFICOLTÀ ESTREMA RISCONTRATA IN *GTR*"

I Simbin non sembrano aver incontrato problemi nell'affacciarsi a questo nuovo (per loro) tipo di automobili e sotto l'aspetto simulativo non siamo riusciti a trovare particolari pecche. Abbiamo girato con decine di quattroruote, aprendone i cofani virtuali per spremerne al massimo il potenziale, sperimentando diversi assetti e deliziandoci con la modalità Cup Challenge. Quest'ultima, grazie alle sue prove di difficoltà crescente, smussa la curva di apprendimento, altrimenti troppo ripida.

L'unico punto interrogativo di *GT Legends* non riguarda né la struttura di gioco, né il realismo, quanto il motore grafico, che pur garantendo splendidi effetti attivando il massimo dettaglio, si dimostra particolarmente pesante. È un problema noto agli sviluppatori, che stanno lavorando all'ottimizzazione del programma per renderlo giocabile anche alzando la qualità visiva.

Se, per girare decentemente, abbiamo dovuto ridurre al lumicino ogni parametro grafico, nulla ci ha impedito di osservare al massimo dettaglio i replay, che mettevano in evidenza l'aggiunta di numerosi effetti di pixel shading al motore di *GTR*. La pista si anima sotto i raggi del sole e il cruscotto viene realisticamente rischiarato dalla luce che filtra attraverso i finestrini. I retrovisori sembrano quasi veri, con il loro specchio sporco e leggermente imperfetto, capace di riflettere un paesaggio ancora più verosimile di quello che si scorge dal parabrezza.

Non resta che aspettare impazienti ottobre, per constatare i progressi fatti sul fronte dell'ottimizzazione.

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

Bethesda solleva la coltre di segretezza sul suo ormai imminente GdR. In esclusiva per l'Italia, Paolo Paglianti svela ciò che ha visto dove si sta creando *Oblivion*.

Ci aspettano parecchi misteri da risolvere, in *Oblivion*: oltre 200 quest e centiana di dungeon e rovine!

SIANO BENVENUTE LE MODIFICHE!

Quando arriverà nei negozi, verso novembre, *Oblivion* conterrà l'ultima versione del Contruction Set, il software di sviluppo con cui Bethesda ha creato l'intero gioco. Si tratta di un software estremamente potente, la cui versione precedente, venduta insieme a *Morrowind*, ha consentito alla comunità di appassionati di dar vita letteralmente a migliaia di Mod, che vanno da semplici oggetti a intere quest aggiuntive, con tanto di dungeon e mappe originali. Secondo Istvan Pely, senior artist di Bethesda, il nuovo Construction Set sarà ancora più semplice e intuitivo da impiegare, pur essendo più completo. In effetti, abbiamo avuto modo di vedere diversi programmatori e artisti all'opera, i quali ci hanno mostrato quanto sia versatile questo software. La creazione dei dungeon, come ci ha testimoniato Istvan, è realmente immediata – ricorda un po' quella di *Neverwinter Nights*.

Le strade di Cyrodiil saranno piene di vita. Grazie all'Intelligenza Radiale, i PNG avranno un'esistenza simulata davvero realistica.

> "Sembra che l'intento di Bethesda sia di lasciare la massima libertà al giocatore"

I componenti del team di sviluppo di Bethesda hanno di che essere orgogliosi. Il loro *Morrowind* verrà ricordato come il titolo che ha dimostrato come i giochi di ruolo possano non avere nulla da invidiare agli FPS dell'ultima generazione.

Quando è uscito nel 2002, *The Elder Scrolls III: Morrowind* era "migliore" degli sparatutto in prima persona del momento e solo con la nuova generazione di motori grafici gli FPS hanno riconquistato il trono della grafica su PC. Tuttavia, aver prodotto un tale capolavoro indiscusso significa anche che i programmatori dovranno sudare le proverbiali sette camicie, se vorranno tenere stretto lo scettro del miglior GdR. Con tanti titoli pronti a far loro concorrenza, il livello qualitativo dovrà essere altissimo. GMC ha voluto toccare con mano i progressi compiuti dal team di Bethesda e vi anticipiamo che l'impressione non solo è rimasta molto positiva, ma è addirittura migliorata.

IL DESTINO DEL PRIGIONIERO

L'onore (e l'onere) di rispondere ai giornalisti giunti da mezzo mondo – con un certo orgoglio, vi confessiamo che l'inviato di GMC era l'unico proveniente dall'Italia – è toccato a Todd Howard, l'executive producer, ovvero la "mente" dietro l'intero progetto di *Oblivion*. Howard ci ha rivelato che, come negli altri titoli della serie, inizieremo il gioco in una prigione. Non si sa chi siamo o cosa abbiamo fatto, lo decideremo noi con le prime due ore di gioco, che a tutti gli effetti saranno una sorta di tutorial in cui, contemporaneamente, plasmeremo il personaggio in modo attivo – un po' come nei primi dieci minuti di *Morrowind*, in cui scendevamo dalla nave che ci aveva condotto a Vvardenfell e, rispondendo a una serie di domande, di fatto "creavamo" il nostro personaggio.

"Ci siamo accorti che, in *Morrowind*, i giocatori davano vita al proprio alter ego e, spesso, dopo un paio d'ore cambiavano idea e rifacevano tutto da capo, magari per passare da un Mago a un Ladro. Di conseguenza, il tutorial di *Oblivion* sarà molto più completo, così come la creazione del protagonista: avrete il tempo di modellarlo in ogni aspetto". Una volta terminato questo passaggio, saremo comunque liberi di modificare il nostro eroe anche in modo radicale. Pare proprio che l'intento di Bethesda sia di lasciare la massima libertà al giocatore. Quando abbiamo rivolto delle domande sulla trama, Howard ci ha guardato un po' come se avessimo chiesto a un ammiraglio di Darth Vader i piani della Morte Nera: "Vorremmo che i giocatori scoprissero da soli ciò che li attende in *Oblivion*". Non possiamo che essere d'accordo, GMC non desidera certo rovinare la sorpresa ai propri lettori! Siamo, però, riusciti a strappare qualche notizia su quanto ci aspetterà nelle lande di Cyrodiil.

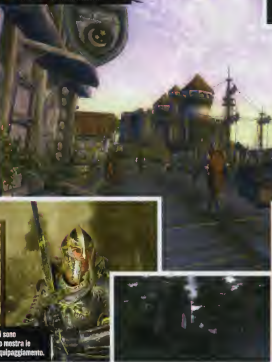
L'imperatore Uriel Septim irromperà nella nostra grigia vita di carcerati, poiché starà fuggendo da una misteriosa congiura volta a provocare la sua morte e quella di tutti i suoi discendenti. La fortuna (per noi) sarà che il passaggio segreto delle Guardie Speciali dell'imperatore (le Blade che ogni giocatore di *Morrowind* conosce benissimo) passerà proprio per la nostra cella. Quindi, avremo un'occasione d'oro per sfuggire alle maglie della giustizia di Cyrodiil.

Il dungeon di tutorial sarà proprio quello che ci separerà dalla libertà. Da Howard siamo anche riusciti a scoprire che l'imperatore farà una brutta fine e il nostro compito sarà quello di trovare l'unico figlio superstite, che ovviamente sarà nascosto molto bene nel gigantesco continente di *Oblivion*.

A rendere un po' più complicata la situazione, per nostra sfortuna, la morte dell'imperatore segnerà

FINO AI CONFINI DEL MONDO

Noeh Berry, senior artist di Bethesda, ci ha dato un saggio delle qualità del sistema di "creazione procedurale". Lo abbiamo visto stendere un soffice manto erboso in tempo reale, che in pochi attimi si è trasformato in una vegetazione ricca, complessa e mai "ripetuta". Berry ci ha detto: "Abbiamo studiato come la flora cresce nella realtà, poi abbiamo creato questo motora potente e completo. Il continente di *Oblivion* comprende terreni di ogni tipo, da quello paludoso a quello di montagna, ma l'ambiente più diffuso è la foresta, che – credo – abbiamo simulato in modo estremamante realistico".

■ Le nove città del nuovo mondo di *Oblivion* sono estremamente caratterizzate.

■ Le armature e, in generale, tutti gli oggetti sono davvero splendidi. La schermata di inventario mostra le caratteristiche del vostro alter ego e il suo equipaggiamento.

MAI DUE VOLTE LA STESSA FACCIA

Christine Meister, una delle grafiche che hanno lavorato per più tempo in Bethesda, ci ha mostrato il sistema di creazione delle facce in *Oblivion*. Basta scegliere una razza (tra la decina che conosciamo da *Morrowind*) e il sesso, e poi utilizzare tre o quattro selettori per veder cambiare fisionomia al personeggio. Secondo la Meister: "Sarà praticamente impossibile trovare in *Oblivion* due personaggi con la stessa faccia. Siamo in grado di modificare in modo intuitivo la lunghezza dei capelli, il loro colore, la forma del naso, del mento o degli zigomi". In effetti, il sistema è molto immediato: basta cliccare sull'immagine "fototessere" che si è formata a destra degli indicatori e "tirere" con il mouse per allungare un naso o uno zigomo. La cosa più stupefacente, però, è il controllo dell'età, che consente di far viaggiare nel tempo un viso, dalla giovinezza alla vecchiaia. E i volti non solo sono tremendamente realistici, ma anche incredibilmente espressivi. Non sarà difficile capire quando un'anziana Elfa dei boschi o un Redguard saranno contenti di vederci o, invece, intenderanno farci a pezzi!

"L'intero continente sarà pieno di dungeon, città, accampamenti e luoghi da esplorare"

l'apparizione di misteriose aree di devastazione un po' per tutto il regno, che si genereranno attorno ad altrettanto inspiegabili portali. Questi ultimi, per l'appunto, saranno i punti accesso "all'Oblivion" del titolo. In merito a ciò che si troverà dietro questi portali e a come potremo fare per chiuderli, Howard si è rifiutato di dirci altro.

UN MONDO VASTO E LE ARMI PER COMBATTERVI

La grafica, come è ben noto grazie alle numerose anteprime di GMC, sarà un punto focale di *Oblivion*. Mentre *Morrowind* era caratterizzato da un ambiente montagnoso (al centro del continente era presente un gigantesco vulcano) e molte zone erano desertiche o paludose, il tema principale di *Oblivion* sarà una sterminata foresta, da cui spunteranno come gemme le nove città principali del continente.

La vegetazione di *Oblivion* è stata generata con un sistema che Bethesda definisce "creazione procedurale". In sostanza, i grafici al lavoro sul gioco, tramite l'ormai celebre Construction Set completamente riscritto da zero, riescono a indicare il livello e il tipo di vegetazione in ogni punto della mappa. In seguito, il computer la genera in modo molto realistico. Noeh Berry, artista di Bethesda, ci ha confessato: "Tutti i grafici al lavoro sul mondo esterno hanno studiato la vegetazione reale, così da sviluppare la creazione procedurale nel modo più verosimile e convincente". Nel corso della presentazione, abbiamo visitato la sponda di un fiume che sembrava una foto (anche se Todd Howard ci ha detto che l'acqua non era ancora stata rifinita!), un paio di castelli e torri in rovina, in cui la vegetazione aveva coperto parzialmente i resti creati dall'uomo o dagli esseri che lo avevano preceduto, e ovviamente diversi punti dell'immensa foresta di Cyrodiil.

Oltre alla lussureggiante boscaglia, nel sud del continente abbiamo intravisto una zona paludosa che sembrava davvero malsana, e i monti innevati ai confini settentrionali. Howard ha precisato: "Il mondo è circa del 15% più esteso rispetto a quello di *Morrowind*, con la differenza che tutto è più denso. Abbiamo eliminato gli spazi vuoti presenti nel terzo capitolo e ora l'intero continente è pieno di dungeon, città, accampamenti e luoghi da esplorare. In effetti, non ci sono montagne in mezzo al continente: solo un fiume molto ampio che ritaglia, in mezzo al bosco centrale, un'isola su cui è costruita l'immensa città imperiale di Cyrodiil".

Fortunatamente, non dovremo trascorrere il tempo a camminare da un punto all'altro del continente. Non solo il nostro eroe sarà in grado di acquistare (o rubare) un cavallo su cui galoppare a destra e manca, ma i programmatori di Bethesda hanno deciso di introdurre il "viaggio istantaneo" tra le zone già note.

Se per raggiungere un determinato dungeon avremo impiegato una buona ora tra esplorazione e combattimenti, potremo tornare alla città da cui saremo partiti (o a un qualsiasi altro punto già noto) in un batter d'occhio, a meno che non si sia impegnati in un duello o dietro una "porta" chiusa, magari, da una combinazione o da una parola d'ordine.

Ogni volta che visiteremo una nuova ambientazione, questa verrà segnata sulla mappa da un'icona appropriata, che ci farà capire se si tratterà di un sotterraneo, di un accampamento, di un forte in rovina e via dicendo. Abbiamo notato fugacemente una mappa su cui erano segnate tutte le locazioni di *Oblivion* e sono davvero molte. Non le abbiamo contate, ma saranno state abbondantemente superiori al centinaio. Interrogato sull'argomento, Howard ha detto che saranno oltre un migliaio (anche se non tutte verranno indicate sulla mappa).

In *Oblivion* incontreremo centinaia di mostri e nemici; per ora, abbiamo notato una certa preponderanza di demoni e Non Morti.

L'ARCHITETTURA DI UN IMPERO

Matthew Carofano, lead artist di Bethesda e "responsabile" dell'architettura delle nove città di Cyrodiil, ci ha confessato cosa lo ha ispirato per la grafica delle città di *Oblivion*: "Dopo *Morrowind*, abbiamo voluto creare un mondo più luminoso e non solo riempiendolo di foreste, invece che di impervie montagne. L'architettura è in generale più classica, ispirata al medioevo europeo". Dicendo questo, ci ha mostrato una serie interminabile di fotografie di castelli e cattedrali, che ha scattato personalmente nel Vecchio Mondo. La città imperiale che ci ha svelato con una punta di orgoglio (molto giustificato, peraltro) ricordava lo stile neoclassico, con immensi colonnati di un bianco accecante, lunghi viali e, sullo sfondo, l'onnipresente Torre, che si ergeva al centro della metropoli. Per fare un paragone, Vivic di *Morrowind* è circa un terzo di questa città, dove abbiamo notato decine – se non centinaia– di abitazioni, negozi e altre costruzioni. In una città del genere, secondo Matthew, potranno "vivere" oltre 100 personaggi non giocanti, ognuno dei quali con une sua esistenza. Gli altri centri abitati avevano un'architettura diversa: nel nord, per esempio, ce n'era uno quasi "vichingo", caratterizzato da molte costruzioni in legno.

Il mondo di Cyrodiil è caratterizzato da immense foreste.

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Il programmatore Steve Meister ci ha illustrato l'Intelligenza Artificiale che governerà la vita dei personaggi non giocanti (PNG), che in totale supereranno il migliaio!

Ognuno di questi PNG si alza la mattina dal letto, apre il negozio, va a mangiare e torna a casa la sera. Grazie al Construction Set, i programmatori hanno potuto "preparare" la vita dei PNG. Per esempio, è dato stabilire che un determinato PNG, in un preciso orario, si rechi alla taverna e si sieda a un tavolo per bere. I personaggi non giocanti, inoltre, hanno bisogni e necessità che possono spingerli, addirittura, a compiere dei furti. In teoria, secondo Steve, i PNG avrebbero potuto derubare anche il nostro eroe, ma tale libertà è stata loro preclusa per evitare situazioni estreme, come il furto (quindi la sparizione dal gioco) di un oggetto necessario per completare la trama principale.

Di queste, circa 200 saranno i dungeon, che in *Oblivion* rivestiranno un'importanza notevole: saranno estremamente caratterizzati, a tal punto che Bethesda conta sei artisti impiegati solo per realizzarli e popolarlii La bussola situata in basso indicherà sempre la direzione in cui si troverà il nostro "obiettivo" (selezionato dall'elenco delle missioni nel diario).

Parlando di inventario, segnaliamo che, se da una parte non esisterà più l'esperienza come veniva intesa in *Morrowind* (indicava il livello raggiunto), il nostro alter ego sarà delineato da ben 21 skill. Queste spazieranno dal saper maneggiare le armi a due mani alla capacità di miscelare le pozioni, dall'indossare le armature al "bloccare" i colpi nemici.

Tra le abilità, un certo numero saranno quelle "principali" e delineeranno, di fatto, la nostra classe; in ogni caso, più ricorreremo a una skill, migliore sarà l'avanzamento del personaggio nella stessa – avanzamento che verrà espresso in termini numerici da 1 a 100. Durante la presentazione, il personaggio di Todd Howard è "salito" di livello un paio di volte.

Il dettaglio grafico traspare dall'inventario stesso, che mostrerà il nostro eroe in terza persona e con gli oggetti di cui lo avremo equipaggiato. È impossibile descrivere il livello di raffinatezza raggiunto dalle spade e dalle armature più elaborate, ormai prossime al fotorealismo. Si pensi che esisteranno ben sei set di corazze leggere e altrettanti di quelle pesanti. Ognuna di queste conterà diversi "modelli", senza considerare i "pezzi" unici che otterremo risolvendo le decine di missioni e quest che ci si offriranno.

D'altro canto, armare ed equipaggiare il proprio alter ego non sarà solo un vezzo artistico. I duelli, nel mondo di *Oblivion*, saranno all'ordine del giorno e bisognerà essere pronti a tutto per sopravvivere. Il sistema di combattimento sarà, in pratica, un'evoluzione di quello di *Morrowind*. Con il movimento del mouse e con il tasto sinistro "comanderemo" il braccio che brandirà l'arma impugnata. Man mano che il nostro personaggio migliorerà le abilità che governeranno le arti guerresche, arriveremo a impiegare dei "colpi speciali", che danneggeranno in maniera esponenziale il nemico. Per esempio, il fendente più poderoso, nel caso della spada, sarà un affondo particolarmente insidioso che "paralizzerà" la vittima per qualche secondo, rendendola indifesa ai successivi assalti. Inoltre, sarà consentito "parare" i colpi, con scudi e altri strumenti, così come evitarli. Non mancherà nemmeno la modalità "stealth", che permetterà di avanzare nell'ombra invisibili agli avversari, per poi coglierli di sorpresa con attacchi letali.

Ovviamente, sarà accessibile anche il sentiero del mago, che conterà su centinaia di incantesimi offensivi e difensivi. Abbiamo visto uno stregone diventare invisibile (un po' come in "Predator") e camminare indisturbato di fronte alle guardie nemiche. Howard ci ha anche rivelato che un incantesimo particolarmente utile sarà quello della Telecinesi, dato che potremo utilizzarlo sfruttando a fondo il motore fisico del gioco, l'ormai onnipresente Havok.

TRAPPOLE, GILDE E FRATELLANZE

Sebbene, come abbiamo scritto, l'Havok sia presente in moltissimi titoli, raramente ci è capitato di vederlo così ben sfruttato.

Quando le nostre frecce hanno colpito un oggetto di legno appeso a una corda, il peso dei dardi ha fatto pendere il bersaglio in modo diverso. Inoltre, abbiamo verificato che le frecce si conficcavano in alcuni materiali, e non in altri, come la roccia o i mattoni.
Nei dungeon, il sistema fisico verrà sfruttato

■ Il motore grafico di *Oblivion* è fantastico. Le casse toraciche di questi scheletri proiettano l'ombra appropriata sul terreno! Notate anche l'eccellente decorazione sulla vostra lama.

■ Girando per Cyrodiil potrete incappare in tempeste, nevicate, piogge incessanti, oppure in giornate di sole stupendo.

■ Dovrete chiudere i portali che portano a *Oblivion*, in pratica, l'inferno del mondo di Tamriel.

I NUMERI DI OBLIVION

55 – Il numero di programmatori e artisti coinvolti nel progetto *Oblivion*.
6 – Gli artisti "dedicati" ai soli dungeon.
15% – Quanto è più grande Cyrodiil rispetto a Vvardenfell, il continente di *Morrowind*.
25 – Le ore necessarie per completare le quest principale.
80 – Le ore necessarie, secondo gli sviluppatori, per completare il gioco visitando quasi tutto.
200 – Il numero (circa) delle quest presenti nel gioco.
400 – Il numero di libri attualmente presenti nel gioco. Molti di questi testi, se letti, aumenteranno le abilità del personaggio.
1.000 – Il numero (circa) di personaggi non giocanti. *Oblivion* terrà conto dell'occupazione di ogni PNG, di ciò che starà facendo in un preciso momento, dei suoi bisogni e della sua attitudine nei nostri confronti.
Oltre 1.000 – Le locazioni presenti nel gioco.
9 – Le città principali. Una, però, finirà male!
1.000.000 – Il numero di parole che compongono i dialoghi di *Oblivion*.

"Nei dungeon, il sistema fisico verrà sfruttato dalle trappole piazzate dai programmatori"

ampiamente dalle numerose trappole disseminate dai programmatori. Todd Howard ci ha confessato che, in media, dovremo aspettarci cinque o sei trabocchetti in ogni sotterraneo. Abbiamo visto le rozze trappole degli orchi, attivate da corde tese nell'oscurità, oppure quelle con il gas velenoso e, ancora, le lame spuntare dalle pareti. Istvan Pely, senior artist specializzato nella costruzione dei dungeon, ci ha rivelato che i giocatori attenti potranno sempre accorgersi dei trabocchetti, magari notando le tracce di sangue su una pietra destinata ad attivare degli spuntoni.

La trama principale di *Oblivion*, come per *Morrowind*, prenderà circa metà gioco: secondo Howard, un utente esperto impegnato solo in quello riuscirà a venirne a capo in 25-30 ore. Tutto un altro paio di maniche saranno le quest secondarie, numerosissime. In totale, Howard ha affermato che saranno presenti più di 200 quest!

Saremo liberi di entrare nelle consuete gilde di Guerrieri, Maghi e Ladri, di contattare i cinque Conti che si dividono il territorio di Cyrodiil e di tentare la fortuna nella misteriosa Dark Brotherhood (l'oscura fratellanza). Dei Conti, Todd Howard ci ha detto che assomiglieranno vagamente alle Casate di *Morrowind*, pur con delle belle differenze (di cui ci accorgeremo solo giocando). La Dark Brotherhood, invece, sarà un'organizzazione più maligna di qualsiasi gilda di Ladri o Assassini vista in precedenza. Howard ci ha spiegato: "Abbiamo inserito questa nuova fazione perché ci siamo accorti che spesso i giocatori desiderano passare al lato malvagio; vogliono compiere missioni da assassini, o peggio".

Per verificare quanto la Dark Brotherhood sia tremenda, bisognerà attendere il gioco finito. Al momento, abbiamo visitato il suo quartier generale e lo "stendardo" è una donna che tiene in braccio lo scheletro di un bambino. Girando per le stanze della confraternita, abbiamo udito due affiliati discutere su come fosse meglio assassinare una persona: se colpendo dall'ombra o a viso aperto, con una bella spada a due mani.

Abbiamo anche scoperto che sarà consentito intraprendere altri percorsi oscuri: per esempio, siamo sicuri che il nostro personaggio potrà diventare un vampiro! Howard ci ha assicurato: "Ci sarà modo di completare la missione principale anche scegliendo questi sentieri oscuri. Se, però, violerete la legge davanti a guardie o ad altri personaggi non giocanti finirete in galera!". Una visita alle carceri reali non significherà "game over". Secondo Howard, Bethesda sta facendo di tutto perché il giocatore non sia mai tentato dal ricaricare una posizione salvata in precedenza (a proposito, saremo liberi di mettere al sicuro i nostri progressi sempre e in qualsiasi punto, a meno di non essere in combattimento). Sarà dunque possibile evadere dalle carceri, oppure "pagare" per vedere emendato il nostro delitto. Una volta usciti dalla prigione, basterà stare lontano per qualche tempo dalla città in cui saremo finiti in gattabuia e tutto tornerà come prima.

A questo proposito, sarà possibile acquistare un'abitazione in quasi tutte le città principali. Una casa, come nella vita reale, costerà parecchio denaro, ma si dimostrerà molto utile sia per depositare gli oggetti, sia per riposare, dato che non sarà più consentito dormire ovunque, ma solo in posti "sicuri" come le taverne.

Se tutto andrà come si aspettano a Bethesda, *Oblivion* uscirà verso novembre. È il caso di dire che inizia un periodo di attesa spasmodica. Il gioco si è dimostrato un vero e proprio capolavoro, in grado non solo di soddisfare chi ha apprezzato *Morrowind*, ma – secondo l'opinione di chi scrive – persino di superare il predecessore.

FILMATO NEL DVD

L'acqua, in certe situazioni, può sembrare oleosa, ma quando il vento inizia a soffiare, sulla superficie si creano increspature particolarmente verosimili.

Dai creatori di *Max Payne*, una nuova torbida storia da vivere incollati al monitor.

ALAN

■ Il tramonto, sebbene spettacolare, non sarà ben visto dai giocatori. Quando caleranno le tenebre, infatti, Alan si troverà inseguito da oscure figure poco amichevoli nei suoi confronti.

NEL 2001, Remedy lanciò sul mercato *Max Payne*, un titolo di cui si era favoleggiato per cinque anni: più volte presentato alle fiere di settore come rivoluzionario, capace di segnare drasticamente la storia dei videogiochi e, come molti capolavori, ritardato sino all'esasperazione.

Grazie a *Max Payne*, i Remedy guadagnarono un posto nell'Olimpo degli sviluppatori, in parte per aver mantenuto le promesse fatte durante la lavorazione del loro capolavoro, ma soprattutto per aver superato le pur elevate aspettative. Invece di puntare su concetti triti e ritriti, copiando la struttura di qualche grande successo e modificandola leggermente, i ragazzi finlandesi avevano preferito cercare un approccio tanto nuovo quanto rischioso, sia sotto il profilo della giocabilità, sia sotto quello della narrazione. Addirittura, quest'ultima componente rischiava di passare in secondo piano, dovendosi confrontare con un'azione adrenalinica, capace di dar vita a tattiche esaltanti quanto inverosimili, basate sui movimenti al rallentatore che sottolineavano capriole e acrobazie di un protagonista ormai risoluto a portare a termine la propria vendetta. Debuttava così, nei videogiochi, il Bullet Time e il suo effetto sarebbe stato tanto devastante da farlo diventare una componente fondamentale in parecchi film realizzati da quel momento in poi. L'uscita di *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, che riproponeva il medesimo schema di gioco variando solamente la trama, dimostrò che non era solo il Bullet Time a rendere la serie intrigante: l'effetto risultava piacevole, ma unicamente quando era unito a una narrazione cinematografica (che attingeva abbondantemente dai polizieschi noir) trasformava un semplice gioco d'azione in un fuoriclasse. Le poche ore di durata dell'avventura spingevano a rigiocare *Max Payne 2*, a coglierne le sfumature mancate e a ubriacarsi con l'atmosfera dannatamente tetra e ricca di metafore più o meno esplicite.

Se di *Max Payne* e del suo seguito ricordate solo i frenetici scontri e la profonda voce narrante fuoricampo, fatevi un favore: rigiocate entrambi i capitoli. Perché è l'attenzione a quei piccoli dettagli, spesso trascurati durante l'azione, a renderli delle pietre miliari e a far ben sperare per

IL SIMBOLISMO DEL DOLORE MASSIMO

Il primo membro di Remedy ad accoglierci è l'art director Saku Lehtinen. È una persona squisita, che mentre ci illustra l'architettura del centro di Helsinki, ama disquisire di design e simbolismo, soprattutto quando applicati all'interno di un videogioco. Pur restando abbottonato in merito ad *Alan Wake* e su quanto narrerà, ci sottolinea alcuni elementi di design di *Max Payne* e del suo seguito, spiegandoci come Remedy sia riuscita, tramite qualche artificio, a portare dove voleva il giocatore, sfruttando gli elementi a disposizione degli sviluppatori. Non indugia a descriverci i riferimenti biblici, indicando la sottile allegoria che vede Mona (introdotta mentre mangia una mela) quale novella Eva, capace di condurre Adamo (Max) all'errore. Non a caso, nell'ultimo livello del gioco il pavimento crolla sotto i piedi del protagonista, il quale si trova a fuggire dalle fiamme, che simboleggiano l'inferno in cui il diavolo è proprio il cattivone di turno, identificato da un mefistofelico pizzetto. Sempre a proposito di *Max Payne 2*, Saku ci narra del livello in cui bisognava salvare Vinnie dai nemici, mentre il personaggio era intrappolato nell'esilarante costume di Baseball Bat.
Il giocatore era obbligato a concentrarsi sul buffo personaggio e, nel proteggerlo, non aveva tempo di tentare di aprire porte o interagire con oggetti. Ciò ha consentito di aggiungere dettaglio al divertente individuo, nonché di sfruttare tali momenti per far parlare a profusione Vinnie, a tutto vantaggio dell'esperienza narrativa, che tra l'altro vedeva questo improbabile eroe costantemente presente sugli schermi televisivi sparsi nelle aree di gioco e sui poster a lui dedicati.
Alla luce di queste "rivelazioni", ci chiediamo cosa dovremo aspettarci dal nuovo progetto di Remedy, che sicuramente conterrà altre chicche di questo tipo e che, ispirandosi a "Twin Peaks" di David Lynch, non mancherà di sottili citazioni.

"L'attenzione per i dettagli, spesso trascurati, fa ben sperare per le sorti di *Alan Wake*"

WAKE

PIXEL PER TUTTI

Come abbiamo scritto, siamo riusciti a vedere in azione il motore grafico di *Alan Wake*. Il computer impiegato per questa dimostrazione era davvero un mostro: "Non dico che sia la macchina più veloce del mondo, ma è fra i PC più potenti in commercio" ha affermato Petri, suggerendoci anche che nella configurazione veniva usata una sola scheda video, non uno SLI. Le potenzialità erano sfruttate quasi ai limiti, soprattutto per quanto concerne la sezione di Pixel Shading, quella che si occupa di dare vita a texture altrimenti piatte e statiche. L'acqua, il vento, i riflessi e tutti gli effetti di illuminazione sono gestiti dai PS, e considerando anche le dimensioni dell'area di gioco e la libertà di azione, siamo rimasti particolarmente colpiti da come il tutto girasse fluido e senza apparenti sgranature. Si tratta, del resto, di un titolo che vedrà la luce anche sulle console di prossima generazione. La versione da noi visionata era "limitata" dai Pixel Shader 2.0b, mentre quando sarà sugli scaffali, il motore dovrebbe supportare pienamente lo Shader Model 3. In particolare, secondo i programmatori, la maggior velocità di esecuzione di questa incarnazione degli shader dovrebbe consentire di ottenere qualche frame in più e anche di migliorare il già notevole impatto visivo, grazie alle risorse "risparmiate" sfruttando tale versione dello shader model.

La capacità di Remedy di spremere ogni MHz della scheda video ha permesso agli sviluppatori di ricreare paesaggi ricchi di dettagli, come in questo caso.

le sorti di *Alan Wake*, la nuova fatica dei Remedy, decisi a tagliare almeno momentaneamente i ponti con la saga che li ha resi famosi.

La cura per la narrazione e per i particolari sarà la stessa riposta nei precedenti lavori, anzi, persino maggiore, considerando che il team è cresciuto nel frattempo, ma lo stile sarà completamente diverso. Le grigie atmosfere che accompagnavano le indagini del detective disilluso lasceranno spazio a una tensione più vicina alle allucinanti visioni tipiche del regista David Lynch. Non a caso, l'ispirazione principale è proprio "Twin Peaks", la serie TV che ha spopolato nei primi Anni '90. Ciò vale sia per quanto concerne lo stile grafico, come testimoniano le immagini in queste pagine, sia per le tematiche affrontate e, soprattutto, per il modo di raccontarle al giocatore.

Gli sviluppatori erano affascinati dall'idea di ambientare il loro *Alan Wake* nel tipico paesino americano di poche anime, sperduto in mezzo alla natura e capace di nascondere qualche orribile segreto. Non hanno impiegato molto a prenotare i biglietti aerei per lo stato di Washington, a riempire le borse di GPS e macchine fotografiche, e a immergersi in paesaggi da fotografare, filmare e sfruttare per la loro nuova fatica. Che, fate bene attenzione, non sarà assolutamente uno sparatutto, né in prima né in terza persona. Certo, il protagonista Alan combatterà contro una serie di nemici, ma il gioco sarà centrato principalmente su elementi tipici da avventura, pur avvalendosi di un motore che, probabilmente, molti sviluppatori di FPS invidieranno.

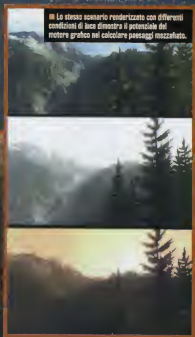
I CONFINI DEL MISTERO

È all'interno di un'accogliente sala riunioni di Helsinki, sede di Remedy, che osserviamo stupefatti un paesaggio che sembra provenire da una videocamera.

Si tratta, in realtà, di un panorama completamente artificiale, generato e animato tramite complesse funzioni matematiche. Il tempo necessario a riprendere il fiato per porre qualche domanda e ben due voci fuoricampo iniziano a illustrare quanto accade. Alan Wake è un famoso scrittore. Dopo aver perso la fidanzata, inizia a soffrire di una terribile insonnia, che gli impedisce di chiudere occhio. Alan trova la soluzione al problema in uno sperduto paesino montano, il tipico sobborgo da film horror, composto da un ristorante, una chiesa, le strutture fondamentali di un centro abitato e da qualche casupola per contenere le poche centinaia di abitanti della zona. Un posto da sogno, immerso nella pace e nella natura, lontano dalla frenesia delle metropoli e dalle tentazioni del capitalismo più sfrenato, capace tra l'altro di curare il male del protagonista, che finalmente riesce a riposare adeguatamente.

Insieme al sonno, tornano anche certi fastidiosi incubi. Si tratta di un inconveniente da poco, considerando le ispirazioni che Alan riesce a trarre da questi ultimi, ispirazioni che si convertono spesso in [illegible] opere che vanno a ruba nelle librerie. Con il tempo, la linea fra incubo e realtà inizia ad assottigliarsi e il protagonista sembra faticare a distinguere i due mondi.

Una delle ragazze che bazzicano il paese pare assomigliare proprio alla fidanzata scomparsa tempo addietro e l'oscurità nasconde inquietanti misteri. Quando calano le tenebre, malefiche presenze iniziano a manifestarsi e ad attentare alla vita del protagonista, ed è in questi momenti che si concentrerà la maggior parte dell'azione. Non che di giorno sia impossibile fare alcunché, ma gli scontri con gli avversari avverranno solamente con il buio e saranno imperniati sulla necessità di difendersi tramite un uso intelligente di fonti luminose di ogni tipo: dai riflettori ai fari della macchina, dalle torce a fiamma a quelle a batterie. Sarà possibile organizzare trappole per i "mostri" sfruttando congegni che, al momento opportuno, accenderanno qualche lampada che renderà innocui i nemici. Se la luce li ucciderà, li stordirà o li farà sparire è attualmente un mistero che i ragazzi di Remedy preferiscono custodire gelosamente. Allo stesso modo, rimangono abbottonati quando si chiede loro di fornire maggiori indizi su chi o cosa siano gli avversari e sul perché si accaniscano contro Alan.

Va messo un punto interrogativo anche sul ruolo dei personaggi non giocanti (PNG), con i quali si potrà sicuramente interagire,

■ Lo stesso scenario renderizzato con differenti condizioni di luce dimostra il potenziale del motore grafico nel calcolare paesaggi mozzafiato.

■ Rispetto al resto della grafica, il volto di Alan non colpisce in maniera particolare. I Remedy ci hanno assicurato che, nella versione definitiva del gioco, conterà su espressioni facciali migliori di quelle inserite provvisoriamente.

CIME GEMELLE

Non solo i temi, ma anche le zone in cui è stato girato "Twin Peaks" saranno fra gli elementi portanti di *Alan Wake*. Il telefilm mostrava l'area antistante a Seattle e le riprese esterne, per lo più, provenivano da Snoqualmie Falls e Salish Lodge, due abitati nello stato di Washington, nel nord-ovest degli Stati Uniti. Remedy e gli sviluppatori di *Alan Wake* non hanno esitato a peregrinare nelle aree in questione, con GPS e macchina fotografica, alla ricerca dei luoghi più ameni da immortalare e sfruttare all'interno del gioco.

"Remedy è affascinata dall'idea di ambientare *Alan Wake* nel tipico paesino americano di poche anime"

sebbene i programmatori non ci abbiano svelato le meccaniche nei particolari. Sappiamo con certezza che la struttura riprenderà la libertà di *Grand Theft Auto*, lasciando al protagonista la facoltà di muoversi a piacimento, oltre che di "prendere in prestito" vari veicoli per raggiungere più velocemente i "punti di interesse" sparsi nelle campagne adiacenti al paese. Escludendo la possibilità di girovagare per l'aera, però, non esistono altri punti di contatto con la serie di Rockstar, considerando soprattutto che l'intreccio dell'avventura sarà piuttosto lineare dal punto di vista dello svolgimento e che non prevederà né bivi, né la possibilità di affrontare una serie di missioni in maniera non sequenziale. Una scelta quasi obbligata, se si considera l'importanza dell'elemento narrativo che i Remedy ritengono fondamentale per coinvolgere al massimo il giocatore.

LUCI E OMBRE SU ALAN

L'art director di Remedy Saku Lehtinen continua a prometterci che il dipanarsi della trama sarà qualcosa di realmente impressionate e che, pur differendo notevolmente da *Max Payne*, non mancherà di rendere felici coloro che sono rimasti entusiasti delle gesta del poliziotto di New York.

Per raggiungere l'obiettivo, Saku e gli altri membri del team stanno lavorando di cesello sull'interfaccia utente così come sulla caratterizzazione di luoghi e personaggi, senza tralasciare un aspetto grafico di tutto rilievo, molto utile per coinvolgere il vero protagonista della storia, cioè chi prenderà il controllo di Alan.

Riusciamo a osservare il motore grafico in azione, in tempo reale, avendo anche la possibilità di muoverci attorno, zoomare, correre e viaggiare in auto. Paesaggi da cartolina si stagliano di fronte ai nostri occhi, tanto da farci pensare a qualche immagine pre-renderizzata e poi "spalmata" come una texture sullo sfondo. Niente di più sbagliato: le veloci dita di Petri Järvilehto (il lead game designer) sfiorano la tastiera e, in pochi istanti, vediamo scorrere l'intero arco della giornata, dalla notte scura e tenebrosa all'alba, quando i primi bagliori iniziano a fare capolino

ASSEMBLEA DI CLASSE

Fra i trentenni che leggono GMC, qualcuno ricorderà il periodo delle prime BBS, gli albori di Internet e la cosiddetta "demoscene". Quest'ultima era composta da giovanotti (ai tempi) appassionati di informatica, provenienti per lo più dalle fredde regioni nordeuropee, che si sfidavano in vari tipi di competizioni legate dall'arte della programmazione. Gare di musica (ai tempi, il formato MP3 non esisteva e si viveva con i file Mod, IT, FT), di grafica e di programmazione, in cui gli artisti dovevano dimostrare le proprie capacità riuscendo, in pochi KB (da 4 KB agli 8 MB al massimo, secondo la sfida), a produrre animazioni e musica calcolate in tempo reale. Ai tempi, la demoscene produceva motori grafici per certi aspetti più evoluti rispetto a quelli dei giochi dell'epoca e non erano in pochi a chiedersi cosa sarebbe successo se questi "scapestrati" avessero deciso di buttarsi nello sviluppo di un videogioco. Remedy, che conta fra le sue file alcuni di questi genietti (provenienti dal mitico gruppo Future Crew), ha dimostrato che il potenziale di questi ragazzi era in effetti da sfruttare, e ci è riuscita più che bene, a giudicare da quanto fatto fino a ora.
Non tutti i membri di Future Crew sono approdati in Remedy, sebbene molti abbiano continuato a bazzicare l'ambiente: i Bitboys (www.bitboys.com) si sono lanciati nello sviluppo hardware, con il progetto (mai uscito dalla fase di test) Pyramid 3D, un acceleratore 3D che avrebbe dovuto far concorrenza ai colossi del settore. Attualmente, sono impegnati nello sviluppo di chip 3D per cellulari e dispositivi portatili. Altri componenti si sono dedicati alla realizzazione di alcune suite di benchmark, riscuotendo un ottimo successo: si sono fatti chiamare MadOnion prima e Futuremark poi, e hanno creato nientemeno che il 3D Mark.

I fari dell'auto costituiscono una fonte luminosa dinamica, capace di generare ombre in tempo reale, oltre a far risaltare il normal mapping applicato all'asfalto.

Le pixel pipeline verranno messe a dura prova dal motore grafico di *Alan Wake*, dovendo calcolare in tempo reale un mondo di generose dimensioni a dettagliatissimo.

e le ombre cominciano a stagliarsi. Ogni albero, foglia, singolo modello tridimensionale sono capaci di ricevere e generare ombre e i giochi di luce lasciano stupefatti. Petri assume poi il controllo di Alan, facendolo girare per tutto il livello, entrare nelle auto, scorrazzando su e giù per le impervie stradine montante, che rivelano tratti sempre nuovi, mai ripetitivi, come se ogni metro di terreno fosse stato fotografato, quindi inserito all'interno del gioco e reso vivo dagli shader. Di notte, quando il motore non deve gestire tonnellate di ombre in tempo reale, l'effetto rimane fenomenale, grazie alla torcia nelle mani del protagonista, che per la prima volta non si limita a un cono rischiarante, ma si dimostra una vera e propria sorgente dinamica, capace di generare ombre fisicamente corrette e non approssimate. Gli alberi appaiono l'uno differente dall'altro e, sebbene non siano interamente realizzati tramite algoritmi procedurali, garantiscono una varietà impressionante.

Un altro tocco della tastiera e si passa da un assolato mezzogiorno a condizioni climatiche meno tranquille, con vento e una minaccia di uragano. Le ombre iniziano ad animarsi, amalgamandosi fra loro e creando affascinanti intrecci di forme, mentre l'acqua si increspa, rendendo traballante la perfetta immagine dei dintorni che vi si riflettono. Il cielo si riempie di foglie e cartacce sollevate dalle folate d'aria, e la sensazione di angoscia e terrore non tarda ad arrivare.

"Cambiare le condizioni climatiche non sarà come

"La pressione di un tasto degenera nella più spettacolare valanga mai vista in un videogioco"

variare dal giorno alla notte." ci spiega Saku, per sottolineare che il gameplay, al contrario di quanto accadrà per le mutate condizioni di luce, non subirà stravolgimenti al variare del clima "inserire condizioni meteorologiche mutevoli ci ha permesso di giocare con le emozioni, creando suspense nel giocatore, esattamente come si fa al cinema, quando un temporale in arrivo prelude a situazioni di tensione".

Non facciamo in tempo a chiedere qualche informazione sulla fisica, che Petri riprende il controllo di Alan e lo conduce sulla sommità di una collina, nei pressi di un interruttore. Una pressione del tasto "azione" e vengono attivate delle mine, che con la loro deflagrazione coinvolgono alberi, rocce e tronchi, in un tripudio di rimbalzi e interazioni fisicamente corrette, degenerando nella più spettacolare valanga mai vista in un videogioco.

Sebbene Remedy abbia interesse a implementare una fisica spettacolare, ci viene indicato che *Alan Wake* non ne farà il fulcro dell'esperienza di gioco, bensì la impiegherà in maniera da coinvolgere il giocatore, rendendola utile in qualche situazione, ma non fondamentale come nel caso di *Half-Life 2*.

Il tempo a disposizione è ormai agli sgoccioli. Per una volta, decidiamo di non indagare troppo sul futuro degli sviluppatori, considerando che *Alan Wake* vedrà la luce solo fra un annetto e che, attualmente, è l'unico progetto in cantiere negli uffici finlandesi. Preferiamo rivolgere qualche domanda sul passato, incuriositi dai nickname con cui si chiamano fra loro i membri del gruppo.

Le orecchie non ci avevano ingannato quando credevamo di aver sentito nomi come Skaven: alcuni degli impiegati di Remedy facevano parte di importanti gruppi della "demoscene" (vd. Assemblea di Classe, in questa pagina), compreso il pluripremiato Future Crew, che nella metà degli Anni '90 aveva stupito il mondo con produzioni amatoriali capaci non solo di rivaleggiare, ma anche di far impallidire i motori grafici dei titoli più in voga nel periodo.

Come avrete notato dalle immagini a corredo di queste pagine, la classe e lo stile di quelli che un tempo erano ragazzotti appassionati non sono certo venuti meno. Sarà dura attendere i lunghi mesi che mancano all'uscita di *Alan Wake*, prevista - se tutto va bene - entro la fine del 2006.

Nel 2006, l'Impero del Martello da Guerra e le battaglie nel nord della Terra di Mezzo si sfideranno per monopolizzare l'attenzione degli appassionati di strategia in tempo reale!

WARHAMMER VS IL SIGNORE DEGLI ANELLI LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

RESTATE IN FORMAZIONE!

Il morale e la paura che serpeggia tra le truppe sono elementi importanti nel gioco da tavolo "Warhammer", che verranno tenuti in considerazione nell'omonimo RTS per computer. In *Warhammer*, una squadra con il morale a terra potrà essere mandata in rotta, generando il panico o una ritirata disordinata. E, come sa ogni buon comandante, è molto semplice colpire alle spalle chi sta scappando a gambe levate. Naturalmente, ogni schieramento avrà le proprie risorse per tentare di scongiurare il pericolo di una fuga in massa. Gli eroi terranno alto il morale dei soldati nelle vicinanze e gli Skaven (razza molto soggetta alla paura) scenderanno in campo accompagnati da gigantesche campane che ne sproneranno lo spirito bellicoso.

■ Le schiere di Alti Elfi aspettano impavide l'assalto disordinato di Orchi e Goblin. Il morale sarà decisivo per resistere e vincere, in *Warhammer*.

■ Riuscirà il team di sviluppo a integrare in un RTS lo spirito del gioco di strategia a turni di Games Workshop?

WARHAMMER

Eserciti variopinti, scontri titanici e teste rotolanti: gli RTS si apprestano a incrociare le armi con il Martello da Guerra più famoso dei giochi strategici da tavolo!

READ ME

- **Genere: Strategia in tempo reale**
- **Casa: Namco**
- **Sviluppatore: Black Hole Entertainment**
- **Data di uscita: 2006**

A dispetto di una lunga e remunerativa carriera quale wargame da tavolo, il gioco strategico "Warhammer" non ha conosciuto delle trasposizioni in chiave virtuale di grande successo, almeno fino a poco meno di un anno fa.

Con l'uscita di *Warhammer 40.000: Down of War* le carte si sono ribaltate e la licenza firmata Games Workshop è divenuta una delle più "calde", nell'ambito dei titoli per computer. Fiutando un affare d'oro, Namco ha creduto bene di aggiudicarsi il diritto di realizzare giochi ispirati al filone fantasy di "Warhammer" (i diritti per il MMORPG sono in mano di Mythic, che è al lavoro su *Warhammer Online*, previsto per il 2007). Il primo prodotto di Namco basato su questa licenza sarà *Warhammer* (il titolo è ancora provvisorio), un ambizioso RTS che si propone di portare sui nostri monitor lo splendore delle partite disputate sui tavoli di tutto il mondo.

UN'ANIMA DI PIOMBO COLORATO

Gli appassionati delle saghe fantastiche di "Spada e Magia" si sentiranno subito a casa nell'ambientazione di *Warhammer*, il cui mondo è popolato da Elfi, Goblin, Ghoul, Orchi e via discorrendo. Buona parte del fascino di una partita al gioco da tavolo "Warhammer", però, risiede nel fatto che ogni partecipante schiera eserciti di miniature assemblate e pitturate con cura certosina. Sono necessari centinaia di euro per costituire un'armata degna di questo nome e perlomeno altrettante ore di amorevole lavoro di pittura e rifinitura di ogni soldato e macchina da guerra. Il risultato sono schiere personalizzate nei minimi dettagli – dalle armature, alle insegne – pronte a conquistare qualsiasi superficie di gioco. Un simile investimento in termini di tempo e denaro, unito all'indispensabile lettura dei manuali del regolamento, costituisce un bell'ostacolo da superare. Ma con un gioco per PC tutto diventa più a portata di mano.

Chris Wren, il produttore di *Warhammer*, ci ha rivelato che la trasposizione in chiave RTS su cui sono al lavoro gli sviluppatori di Black Hole Entertainment punta a catturare e riproporre il fascino legato al costruire e rendere unico il proprio esercito di guerrieri e creature fantastiche. Stando alle sue parole, saremo liberi di creare stendardi, corazze, colorazioni, formazioni e dotazioni di armi. Questo, insieme alle teste generate casualmente dal programma e ad altre peculiarità di ogni unità, restituirà pienamente l'esperienza vissuta con il wargame. Una volta soddisfatti della nostra creazione, saremo liberi di prendere l'esercito usato in single player e farlo competere online con quelli di altri giocatori in carne e ossa.

"Restituirà pienamente l'esperienza vissuta con il wargame da tavolo"

SENZA ESCLUSIONE DI COLPI

Warhammer si giocherà su un campo di battaglia che sembrerà estendersi all'infinito, popolato da centinaia di unità ultra-dettagliate e intenzionate a farsi a pezzi le une con le altre. Molti degli scontri cui assisteremo sembreranno presi di peso dai momenti più cruenti delle battaglie viste nei film de "Il Signore degli Anelli".

La tecnologia impiegata da Black Hole Entertainment consentirà di raggiungere un livello di dettaglio mai visto sinora in un gioco

DAL TAVOLO DI GIOCO AL PC

"Warhammer" è uno dei migliori giochi di strategia fantasy da tavolo. Creato da Games Workshop oltre vent'anni fa, permette di schierare due eserciti contrapposti e svolgere una battaglia all'ultimo sangue in una serata. Lo scontro utilizza, ovviamente, un sistema a turni, che – speriamo – verrà convertito in modo intelligente nel sistema in tempo reale del titolo per PC. Gli eserciti sono molto vari e si distinguono dalla "solita" atmosfera fantasy di "Dungeons & Dragons" grazie a un background davvero completo. Oltre a quelli presenti nel gioco per PC, "Warhammer" annovera i Re dei Sepolcri, gli Elfi Oscuri, gli antichissimi Slann, e via dicendo. Per saperne di più, date un'occhiata al sito http://it.games-workshop.com.

■ Come nel gioco da tavolo, i leader delle unità e gli alfieri aumentano il morale e lo spirito combattivo delle truppe semplici.

■ Una letale scarica di archibugi imperiali. Tra le fazioni in gioco, si svilupperà una naturale alleanza tra Elfi e umani.

■ Non vediamo l'ora di condurre in battaglia tonnellate di "soldatini"!

strategico di questa scala. Tradizionalmente, le forze schierate in un RTS si intercettano per poi far partire le animazioni legate al combattimento e producendo un determinato ammontare di danni ogni volta. In *Warhammer*, i danni varieranno secondo il punto e il modo in cui le armi colpiranno i propri bersagli, attenendosi ai "tiri di dado" simulati – che riprodurranno quelli del gioco da tavolo.

"Una spada potrà scalfire la corazza dell'avversario, oppure aprirsi la strada verso le sue carni," ci ha spiegato Wren, "Magari, la testa del poverino verrà spiccata dal collo e il nostro motore dedicato alle animazioni mostrerà tutto nei dettagli. Si sarà immersi in un universo tetro e spietato, e stiamo facendo del nostro meglio per trasporre tale atmosfera. Sul campo di battaglia, gli scontri saranno sanguinosi. Potete scommetterci."

Quando una testa mozzata finirà a terra, rotolerà grazie a un sistema fisico appositamente sviluppato per *Warhammer*. In proposito, Wren ci ha rivelato: "Quando ho visto *Age of Empires III*, in occasione dell'E3 (la fiera di settore più importante nell'ambito videoludico, N.d.R.), mi sono preoccupato, perché sfruttava il motore fisico Havok e l'effetto era dannatamente valido. Ho chiesto ai ragazzi di Black Hole se anche noi potessimo affidarci all'Havok, ma loro mi hanno risposto che avevano in serbo qualcosa di meglio..."

In *Warhammer* vedremo le palle di cannone spedire le truppe a gambe all'aria, seminando la distruzione tra le file nemiche mentre rimbalzeranno dopo l'impatto.

LA BELLA GUERRA

Il gioco offrirà due campagne. La prima riguarderà l'Impero, impegnato a contrastare l'invasione del male proveniente dal nord; la seconda, invece, ci vedrà schierati dalla parte delle tribù riunite del Caos.

Le campagne saranno dinamiche e consentiranno di spaziare sulla mappa secondo le nostre preferenze, invece di costringerci ad affrontare, una dopo l'altra, una serie di missioni predeterminate. Non sarà solo questione di cominciare, completare gli obiettivi e tornare al menu principale. Man mano che la guerra "dinamica" ci vedrà coinvolti, dovremo attaccare le posizioni del nemico e difendere le nostre. Più territori terremo in pugno, più punti risorse ci verranno attribuiti.

La mappa sarà disseminata di rocche e forti, e l'esercito che se ne impadronirà otterrà un notevole vantaggio in termini difensivi, poiché gli avversari saranno costretti a impegnarsi in estenuanti assedi per ricatturarli.
Quando avremo conquistato un territorio, questo non richiederà la nostra attenzione fino a quando non verrà attaccato. Tale precisa scelta riflette la volontà degli sviluppatori di ridurre al minimo indispensabile gli aspetti gestionali.

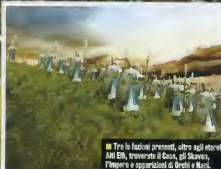
Non dovremo dedicarci all'edificazione delle fattorie e la nostra attenzione sarà focalizzata solo sulle manovre e sugli scontri. Ci sarà una città principale per costruire le unità, ma non ci troveremo a decidere dove piazzare la bottega del fabbro. Insomma, la sensazione sarà quella di avere un vero impero alle nostre spalle. Al posto dell'accumulo delle risorse, ogni unità avrà un valore in punti, preso di peso dal wargame da tavolo: un sistema semplice, che è stato bilanciato attentamente nei decenni scorsi.

IMPERO CONTRO CAOS

L'Impero di "Warhammer" è composto da umani, il che può costituire uno svantaggio quando ce la si deve vedere con eserciti composti da mostri giganteschi, con forza straordinaria, artigli affilati come rasoi e pelli resistenti come il ferro.

Per riuscire a sopravvivere, gli umani devono fare ciò per cui sono famosi: innovare. La loro forza risiede nella polvere da sparo, nelle corazze, nelle armi e nella tattica.
Un tempo appartenenti al genere umano, prima di essere corrotte dal male, le tribù del Caos hanno

■ La grafica sembra davvero eccezionale: gli RTS ormai stanno sfidando, in questo campo, gli sparatutto 3D.

■ Il dettaglio grafico è spaventoso: ogni soldato è animato in modo indipendente.

■ Tra le fazioni presenti, oltre agli eterei Alti Elfi, troverete il Caos, gli Skaven, l'Impero e apparizioni di Orchi e Nani.

BUCHI NERI E RTS

Namco ha affidato lo sviluppo di *Warhammer* a Black Hole Entertainment. Questo studio con base a Budapest, in Ungheria, è stato fondato nel 2001 da un produttore di Hollywood e da un gruppo di programmatori e designer professionisti appassionati di videogiochi. Il debutto di Black Hole Entertainment è avvenuto nel 2004, con *Armies of Exigo*. Abbiamo provato questo RTS sul numero di Natale, attribuendogli un 7 come valutazione finale. I motivi? *Armies of Exigo* è certamente un gioco di strategia in tempo reale completo sotto tutti i punti di vista, ma privo di personalità e "troppo" ispirato a un capolavoro quale *Warcraft III*.
Per quanto riguarda la personalità, *Warhammer* non dovrebbe avere problemi, vista la vastità e la qualità dell'universo cui Black Hole potrà attingere durante l'opera di sviluppo!

"I campioni potranno sfidarsi a duello, proprio nel bel mezzo delle battaglie"

combattuto tra loro per generazioni. Ma un eroe è sorto da questi indicibili massacri, riunendole per portare l'oscurità in ogni angolo delle terre conosciute. Le armate sotto il suo comando avanzano, mettendo a ferro e fuoco i domini dell'Impero.

I guerrieri del Caos sono specializzati nel combattimento in corpo a corpo: le loro schiere sono composte da enormi unità ben armate, motivate a ridurre in poltiglia i propri nemici. Non conoscono la paura. La loro spietatezza in battaglia è mirata a intimidire gli avversari e a minarne il morale, facendoli fuggire in preda al terrore. Le forze del Caos, inoltre, hanno accesso anche a devastanti poteri legati alla magia nera.

In *Warhammer* non ci saranno, però, solo umani e Caos a spartirsi il campo. Lo spirito del wargame sarà rievocato buttando nella mischia diverse fazioni. Chris Wren ha precisato: "Non intendiamo puntare tutto sugli Orchi, dato che sono dei veri presenzialisti nei titoli di questo genere. Il gioco da tavolo vanta tonnellate di eserciti fantastici, per nostra fortuna."

L'Impero conterà sull'aiuto della nobile stirpe degli Alti Elfi, le cui specialità sono la velocità e un talento naturale nella magia e nel tiro con l'arco. Gli Elfi saranno l'ideale per mettere in pratica le tattiche "mordi e fuggi", colpendo duro nei punti sguarniti delle compagini avversarie, per poi ritirarsi al sicuro prima del contrattacco.
Al fianco del Caos, invece, troveremo gli Skaven, una razza di ratti umanoidi. Le unità degli Skaven saranno relativamente deboli, ma avranno un costo ridotto in termini di punti e saranno numericamente sterminate. Questi ratti giganti sono in grado di scavare il terreno, ma risultano particolarmente vulnerabili alla paura. Per questo motivo, li vedremo andare in battaglia accompagnati dalle leggendarie campane giganti, che accenderanno la loro sete di sangue.

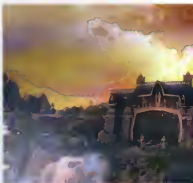
Sia gli Alti Elfi, sia gli Skaven saranno giocabili e interamente personalizzabili nelle modalità multiplayer. Ogni lato avrà da 15 a 20 unità principali che potranno essere modificate tramite miglioramenti ad armi e corazze, dando vita a dozzine di varianti. Dovremo aspettarci anche dei "cameo" da parte degli Orchi, dei Nani, dei Conti Vampiro e dei Goblin, razze che saranno accessibili solo in alcune missioni.

LA SFIDA DEI CAMPIONI

Alla testa delle armate di *Warhammer* troveremo dei campioni unici, che ci seguiranno per l'intera durata del gioco, ma le nostre file accoglieranno anche vari eroi. Questi personaggi potranno essere associati a delle squadre e la loro semplice vicinanza rinvigorirà il morale degli altri soldati, quando condurranno le cariche nella mischia. Usare efficacemente le abilità di questi "signori della guerra" sarà la chiave della vittoria, sia per le scaramucce tra due squadre, sia per gli scontri più ricchi di unità. Ai campioni sarà persino consentito di sfidare a duello le proprie controparti nell'esercito avversario, proprio nel bel mezzo di una battaglia. Con un tocco in stile GdR, miglioreremo queste super-unità in single player equipaggiandole con gli oggetti incantati che troveremo nella mappa. In questo modo, conferiremo loro attacchi magici e la facoltà di impugnare due armi contemporaneamente.

Quando Black Hole Entertainment e Namco daranno il tocco finale alla loro opera, nel corso del 2006, sarà con buona probabilità uno spettacolo da rimirare. Vedere le miniature prendere vita sul monitor di un computer riempirà di gioia i cuori degli appassionati di "Warhammer" e il ritmo e l'atmosfera del gioco sapranno attrarre frotte di nuovi fan.

"Warhammer" ha dimostrato di essere uno dei wargame da tavolo di maggior successo negli ultimi decenni. Presto, il mondo dei giochi PC avrà modo di scoprire quale sia il suo segreto.

■ I Goblin che cavalcano i ragni possono superare agilmente ogni ostacolo, dando al gioco una nuova dimensione tattica.

IL CAOS TATTICO

È innegabile che *Lo Battaglio per lo Terra di Mezzo* sia riuscito a catturare lo spirito evocativo della trilogia cinematografica di Peter Jackson. Molto valido per impatto audio/visivo, il titolo di EA mostrava, però, una serie di "incomprensibili" problemi nella struttura di gioco. Innanzitutto, si riscontrava una certa difficoltà nella gestione delle armate: in battaglia era facile perdere il controllo delle proprie truppe nonché degli eroi. Bastava poco per creare un caos di proporzioni bibliche. Un'altra "perla" tattica riguardava l'impossibilità di separare i gruppi d'assalto creati precedentemente. Oltre a questo, la I.A., nonostante l'introduzione di nuove routine per simulare emozioni quali "paura" e "coraggio", non si dimostrava particolarmente brillante, evidenziando un "canovaccio" tattico piuttosto scontato.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI
LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

Il Cancello Nero è spezzato, il vostro Re l'ha varcato, ed egli è vittorioso!

READ ME

- **Genere: Strategia in tempo reale**
- **Casa: EA**
- **Sviluppatore: EA Los Angeles**
- **Data di uscita: 2006**

A est, il malvagio occhio di Sauron proietta costantemente fasci di luce alla ricerca degli hobbit e dell'unico Anello. A nord, i tenebrosi Nazgûl setacciano il territorio come ombre fuggenti e superano le montagne. Volgiamo lo sguardo verso ovest e possiamo vedere il leggendario fosso di Helm, Isengard, le miniere di Moria e la splendida Minas Tirith, in poche parole, stiamo giocando a *Il Signore degli Anelli: Lo Battaglio per lo Terra di Mezzo*.

Nonostante l'ottima veste grafica e lo straordinario comparto sonoro, il titolo sviluppato da Electronic Arts Los Angeles non ha convinto fino in fondo gli amanti degli strategici in tempo reale, denunciando una certa "mancanza di profondità" dal punto di vista tattico/strategico. La buona notizia, per tutti i fan della trilogia cinematografica e delle opere letterarie di J.R.R. Tolkien, è che i game designer stanno lavorando sodo per produrre un seguito migliore. L'obiettivo dichiarato è quello di fornire al giocatore ampie facoltà di scelta, piazzandolo al "cuore" della nuova trama creata per l'occasione dai "bardi" di EA LA.

L'ALTRA TERRA DI MEZZO

Per avere delle informazioni più dettagliate e qualche succosa indiscrezione, siamo volati fino a Los Angeles, dove abbiamo incontrato Mike Verdu, il senior producer della serie *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo*. "Penso che tutti i ragazzi di EA impegnati in questo progetto abbiano svolto un ottimo lavoro con il primo episodio, creando un RTS accessibile a chiunque. Se controllate i numeri, il nostro titolo è uno dei più giocati di sempre in multiplayer! A suffragare l'eccellente risultato conseguito, abbiamo celebrato qualche mese fa la milionesima partita disputata online. Siamo costantemente al primo posto nella classifica degli RTS più giocati su Gamespy", ci racconta con grande entusiasmo lo stesso Mike.

Nel frattempo, EA si è assicurata la possibilità di sfruttare le proprietà intellettuali delle opere letterarie di J.R.R. Tolkien, in aggiunta ai diritti della trilogia cinematografica firmata da Peter Jackson e dalla New Line Cinema, acquisiti diversi anni fa.

"Il nostro scopo è di dare modo ai giocatori di esplorare una Terra di Mezzo mai vista in precedenza", aggiunge, tra il serio e il divertito, il senior producer di *La Battaglia per la Terra di Mezzo II*. "Questa seconda guerra verrà combattuta nel nord e sarà basata su eventi che non sono stati trattati nell'opera cinematografica. Stiamo sfruttando tutto il materiale letterario di J.R.R. Tolkien a nostra disposizione – a tal proposito, è stato firmato un accordo esclusivo con la Tolkien Enterprise – per creare un intreccio narrativo valido. Mentre umani e Uruk-hai si troveranno faccia a faccia a sud, Nani ed Elfi combatteranno insieme, a nord, la minaccia dei Goblin. Stiamo tentando di ricreare su PC scontri molto più grandi di quelli visti o semplicemente immaginati finora. Per esempio, vi faremo rivivere la battaglia di Bosco Atro, in cui morirono 50.000 Elfi! Bosco Atro era la

IL SAGE

Il motore di *Lo Battaglio per la Terra di Mezzo II* sarà, ancora una volta, il SAGE, sviluppato dalla divisione EA Pacific per *Commond & Conquer: Generals*. Per questo secondo episodio, il sistema è stato riscritto e ora dovrebbe riuscire a gestire un numero maggiore di unità sullo schermo. I dubbi in merito, però, rimangono...

■ I Cavalieri Neri al servizio dell'Oscuro Signore potranno essere sopraffatti dai draghi in multiplayer? Mike Verdu ci ha detto di sì...

■ *BPTM* garantiva circa 30 ore di gioco nella modalità per giocatore in singolo. *BPTM II* dovrebbe durare di più.

NUOVE ROUTINE

Flessibilità: questa è la parola che sintetizza il lavoro svolto dai game designer nello sviluppare il seguito di *Lo Bottaglio per la Terra di Mezzo*. Nel concepire le nuove fortificazioni sono stati presi in considerazione molteplici parametri, soprattutto la planimetria del terreno. Costruire una fortezza su un fiume o su una montagna darà al giocatore diversi vantaggi, così come il posizionamento della torre centrale e delle armi pesanti (catapulte o l'olio bollente).

"Il team di EA si sta concentrando nello sviluppo di una serie di missioni cooperative"

"dimora estiva" di Sauron. Un posto davvero incantevole...", scherza Mike Verdu.
Pur nella sua maestosità, *BPTM* non presentava una grande profondità tattica, né un'eccessiva difficoltà: era aderente all'opera cinematografica e molto immediato (forse troppo), dote essenziale per attirare i neofiti del genere e i fan della trilogia. Le battaglie, infatti, si risolvevano in massicci scontri frontali, in cui era facile abbattere le orde nemiche dietro le mura alleate.

La semplicità dello schema tattico proposto era dovuta, in parte, alla scarsa varietà delle armate inserite. In termini di profondità, immediatezza e ricchezza, la differenza che intercorrerà tra il primo episodio di *BPTM* e il secondo è un po' quella che passa tra lo "Hobbit" e "Il Signore degli Anelli" di Tolkien.

"Peter Jackson, Fran Walsh e Philippa Boyens, nella stesura della sceneggiatura, hanno compiuto un lavoro di adattamento. Per esempio, nei libri, dopo Colle Vento, Frodo incontra un elfo di nome Glorfindel e non la bella Arwen. Nel gioco ci sarà spazio per entrambi e non solo: i nostri game designer stanno tentando di inserire nella trama Tom Bombadil. Si tratta di una vera sfida per loro", ci confida Mike.

"Abbiamo provveduto ad aggiungere tre razze inedite e nuovi eroi utilizzabili dai giocatori, così da garantire un miglior bilanciamento tattico in *BPTM II*. La gente desidera giocare soprattutto dalla parte degli Elfi, dei Nani e degli umani. Abbiamo unito i regni di Rohan e Gondor sotto un'unica bandiera, ribattezzandoli Uomini dell'ovest. Ogni razza avrà caratteristiche, eroi, potenzialità e strutture diverse. Per esempio, gli Elfi si muoveranno con grande agilità e sfrutteranno gli incantesimi basati sull'elemento Acqua per schiantare i nemici. I Nani, invece, avranno un passo decisamente lento e compenseranno la mancanza di rapidità con la straordinaria forza ed efficacia nei combattimenti corpo a corpo. Le armate dell'Oscuro Signore, invece, sono state rivoluzionate e riorganizzate con l'aggiunta dei Goblin. Inoltre, le armate di Sauron conteranno sui terrificanti Cavalieri Neri, sui corsari e sui draghi blu. Abbiamo raddoppiato il numero degli eroi disponibili (34 in questo secondo episodio) e incluso – tra l'altro – Arwen, Elrond, Thranduil (il padre di Legolas), Galadriel, Grima, Glorfindel, Haldir e persino la Bocca di Sauron. La distinzione tra le razze sarà fondamentale in termini di giocabilità e di strategia. I Goblin, per esempio, non saranno in grado di costruire muri, ma riusciranno facilmente a scalarli. I Nani, invece, potranno scavare gallerie nelle basi nemiche, idea che abbiamo riciclato da *Command & Conquer Generals*", ci racconta Mike.

Cosa succederebbe posizionando il Guardiano del Lago nel bel mezzo della Contea?

Le Navi Bianche degli Elfi si scontreranno con quelle Nere dei Corsari. Stiamo già pregustando la battaglia!

INDISCREZIONI

Dovrebbe essere confermata la possibilità, come nel primo episodio, di disputare la campagna in single player sia dalla parte del bene, sia da quella del male. La prima fazione sfrutterà le razze degli Elfi, dei Nani e degli uomini dell'ovest. Per le armate dell'Oscuro Signore, invece, si riparla di Isengard, di Mordor e dei Goblin. Inoltre, si potranno utilizzare le navi bianche degli Elfi e quelle nere dei corsari. Per quanto riguarda le "ambientazioni" vengono citate insistentemente Minas Morgul, Brea, Bosco Atro, Esgaroth, le Montagne Grigie e molto altro.

UNA FUCINA DI NUOVI EROI

Chi ha provato titoli strategici come *Rise of Nations* di Microsoft o quelli della serie *Total War* di Creative Assembly, sa benissimo che una campagna "preparata a tavolino" raramente incontra il consenso di un giocatore che sceglie personalmente quali battaglie affrontare.

"La mappa del primo episodio era fondamentalmente una selezione di missioni sullo schermo", aggiunge Mike. Tramite la cosiddetta Mappa Vivente era consentito selezionare i territori per cui battersi. I numeri vedevano una trentina di aree da conquistare e una serie di bonus particolari da sfruttare. La nuova mappa, che sarà molto più ampia rispetto alla precedente, è stata concepita prendendo spunto da *Rome: Total War*, come ammette lo stesso Mike: "Ci siamo ispirati al capolavoro di Creative Assembly, a un vecchio classico come *Civilization* e ad alcuni giochi da tavolo ("Risiko"). Abbiamo combinato il tutto e speriamo che il risultato sia superiore al titolo di Creative Assembly".

Rome: Total War non è solo il punto di riferimento per la sostanziosa impostazione strategica, ma anche per l'ottimo supporto multiplayer. Nel primo *BPTM* era possibile cimentarsi in scontri tra 2-8 giocatori. Purtroppo, le mappe erano state riciclate da quelle della campagna single player e, in alcuni casi, non si sono dimostrate adatte per il gioco online (LAN, Internet). Per sopperire a questa mancanza, il team si sta concentrando nello sviluppo di una serie di missioni cooperative e non solo: si parla - tanto per cominciare - di una "difesa a quattro" del fosso di Helm, ottima per le partite in rete locale.
Sul fronte online, le novità nel carniere saranno parecchie: gli eroi saranno potenziabili e sarà permesso cambiarne l'aspetto fisico, le armi e gli oggetti a disposizione durante i combattimenti. Si arriverà a realizzare una versione personalizzata di Boromir, per esempio. In *BPTM*, schierare Gandalf tra le proprie file significava non avere un vantaggio certo, in quanto ogni avversario conosceva le capacità di Mithrandir. Con un condottiero ideato ex-novo o modificato, al contrario, i nemici saranno assaliti dai dubbi: "Che tipo di eroe avrà creato il mio avversario? Quali incantesimi potrà lanciare?".

La possibilità di personalizzare a piacimento armate ed eroi dovrebbe garantire una certa freschezza nelle schermaglie online del gioco di EA. Alla domanda su quando *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* sarà pronto, Mike Verdu ci ha risposto così: "Dovrete aspettare fino al 2006 per scoprirlo". Se solo avessimo a disposizione lo Specchio di Galadriel... GIOCHI COMPUTER

IL CONFRONTO DI GMC

AMBIZIOSO!

FEDELE!

***Warhammer* o *La Battaglia per la Terra di Mezzo II*?** Anche se quest'ultimo arriverà nei negozi un po' di tempo prima rispetto a *Warhammer*, il fatto che entrambi siano previsti a qualche settimana l'uno dall'altro li rende dei rivali naturali. Tutti e due saranno titoli strategici fantasy di alto profilo, ma non bisogna pensare a una competizione diretta. Non sarà un *FIFA* contro *Pro Evolution Soccer*, per intenderci.

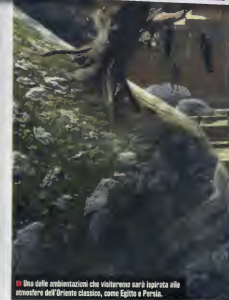
La Battaglia per la Terra di Mezzo II, sebbene non segua direttamente l'azione vista nei film o letta nei libri de "Il Signore degli Anelli", dovrà restare fedele a un contesto di riferimento abbastanza intoccabile. Gli sviluppatori di EA non hanno grande margine di manovra in merito a quanto Gandalf o Aragorn possono dire o fare; se si spingono troppo oltre, rischiano di perdere il legame vitale con lo "spirito" della Terra di Mezzo.

Il vantaggio di *Warhammer* è che pochi giochi ne hanno esplorato a fondo l'ambientazione, il celebre "background" di cui Games Workshop va giustamente fiera: un mondo vasto e ricco di dettagli, descritto minuziosamente da decine di libri e regolamenti del wargame da tavolo. Tra l'altro, uno dei pregi di *Warhammer* consisterà proprio nel bilanciamento assicurato da un regolamento affinatosi in anni e anni di esperienza e partite, con miniature e dadi. Le prime impressioni suggeriscono anche che *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* dovrà lottare per offrire le vaste scene di battaglia che brameremmo vedere, così come già accaduto al suo predecessore. Ancora una volta, il motore di *Command & Conquer Generals* è alle strette e comincia a mostrare l'età, se paragonato con le immagini offerte da *Warhammer*. D'altro canto, vale la pena chiedersi: su PC, *Warhammer* avrà realmente lo stesso fascino de "Il Signore degli Anelli"? EA ha puntato su un cavallo vincente che, con la forza dei film e dei libri, farà certamente presa sul grande pubblico. Namco e Black Hole Entertainment, però, promettono di rendere giustizia alla licenza del boardgame "Warhammer" e il giocatore esperto e assennato potrebbe aver già fatto la propria scelta.

Il 2006 sembra essere un anno pieno di promesse per il genere dei giochi di ruolo su PC. Non solo Bethesda si prepara a lanciare lo spettacolare *Oblivion* (di cui trattiamo diffusamente nella nostra esclusiva a pagina 54), ma anche Ubisoft entra nell'arena. E con in pugno due armi potentissime: la leggendaria serie *Might & Magic* e il motore Source di *Half-Life 2*.

DARK MESSIAH (OF) MIGHT & MAGIC

NEL DVD

Sul DVD di questo numero troverete un'intervista esclusiva a Erman le Breton, associate producer di *Dark Messiah*. L'intervista è tutta in inglese, ma nella stessa cartella troverete un file di testo con la traduzione in italiano.

Una delle ambientazioni che visiteremo sarà ispirata alle atmosfere dell'Oriente classico, come Egitto e Persia.

Graficamente, il programma sarà in grado di rappresentare ogni sorta di superficie, dalle rocce stratificate ai materiali delle costruzioni, senza trascurare splendidi effetti d'acqua.

ULTIMO discendente della splendida serie di giochi di ruolo *Might & Magic*, creata da New World Computing e i cui diritti sono in possesso di Ubisoft, *Dark Messiah (of) Might & Magic* (il titolo è ancora provvisorio) è un GdR d'azione in prima persona che si avvarrà di una versione migliorata del motore Source di *Half-Life 2* per calare il giocatore in un mondo fantasy dettagliato e verosimile.

Sviluppato da Arkane Studios, il gioco offrirà oltre quaranta armi diverse da impugnare, dozzine di incantesimi e una trama che porterà il protagonista a visitare città, catacombe, templi oscuri e territori infestati da demoni, distribuiti su dodici immensi livelli.

LA MINACCIA DEI DEMONI

Dark Messiah si svolgerà nel mondo di Ashan, una landa inedita rispetto alle ambientazioni viste nei capitoli precedenti della serie di *Might & Magic*, che però ne mantiene le caratteristiche di fantasy eroica. Anche il prossimo titolo di strategia *Heroes of Might & Magic V* si svolgerà in questi territori e i responsabili di Ubisoft consigliano di giocare entrambi, per disporre di una visione completa di Ashan e delle sue travagliate vicende.

Oltre mille anni fa, queste terre furono devastate dalle terribili Guerre di Fuoco, una serie di sanguinosi conflitti che videro schierati da una parte gli Umani, gli Elfi, i Maghi e i loro alleati, e dall'altra i Demoni.

Le guerre durarono molto a lungo, causarono devastazioni indicibili e terminarono con la vittoria degli alleati solo grazie al sacrificio di un mago di nome Sar-Elam, il Settimo Drago. Grazie al supporto degli altri stregoni e ai suoi poteri sovrannaturali, vicini a quelli di un Dio, Sar-Elam riuscì a scacciare

"Utilizzerà una versione migliorata del motore Source di *Half-Life 2*"

LA FISICA DI ASHAN

La notizia che *Dark Messiah* si avvarrà di una versione migliorata del motore Source di *Half-Life 2* suscita, ovviamente, una curiosità immediata. Come verrà impiegato nel gioco il suo eccellente motore di leggi fisiche Havok? I progettisti, da noi interpellati, intendono sfruttare tale potenza soprattutto per aumentare il realismo delle sequenze di combattimento: il giocatore sarà libero di sfruttare le caratteristiche del luogo in cui si svolgerà uno scontro contro i suoi nemici. Per esempio, sarà possibile gettare oggetti contro gli avversari per ferirli o distrarli, e perfino scagliare creature di piccola taglia! Inoltre, molti elementi del paesaggio finiranno distrutti nella furia della mischia. Anche nella risoluzione dei numerosi enigmi e problemi che incontreremo, l'ambientazione del gioco potrà venirci in aiuto, o perfino ostacolarci. Un intelligente uso degli oggetti raccolti e un'attenta analisi di come le forze fisiche del mondo interagiranno tra loro saranno indispensabili per "sbloccare" aree apparentemente inaccessibili, come per superare ostacoli di ogni genere. Ubisoft, in sostanza, promette che in *Dark Messiah* l'ambiente di gioco sarà, in tutto e per tutto, uno dei protagonisti dell'avventura.

LUCI E OMBRE

Non tutti i problemi che incontreremo in *Dark Messiah* potranno essere risolti menando le mani. Il protagonista avrà la facoltà di specializzarsi in azioni meno spettacolari, ma altrettanto utili, come scivolare tra le ombre, muoversi in silenzio, colpire non visto e altre attività che ricordano "stealth game" quali *Thief: Deadly Shadows* e la serie *Splinter Cell*. Per rendere più vivida tale esperienza, Ubisoft ha implementato routine che valuteranno il risultato delle azioni del personaggio (e le reazioni dei nemici) in base alla presenza di luci e ombre, ostacoli tra lui e gli avversari, diversa "rumorosità" delle superfici su cui ci si muoverà (un tappeto assorbirà i nostri passi più di un pavimento di legno cigolante) e altri fattori. Una "sgradita" sorpresa sarà rappresentata da avversari in possesso di facoltà superiori ai normali cinque sensi, che potrebbero essere in grado di individuarci malgrado le precauzioni prese.

Alcuni dei passaggi che incontreremo ricordano un po' la serie di *Myst*.

IL POTERE DEGLI ELEMENTI

Sareth, il protagonista di *Dark Messiah*, avrà a disposizione dozzine di incantesimi diversi; alcuni saranno in suo (e nostro) possesso fin dall'inizio, grazie agli insegnamenti ricevuti dal maestro Phenrig, mentre altri li apprenderà durante il viaggio. Molte magie saranno associate a uno dei quattro elementi (Aria, Acqua, Terra e Fuoco), mentre altre saranno "uniche" e svolgeranno una funzione specifica. Al contrario di quanto avviene in altri titoli, in *Dark Messiah* non vi saranno "livelli di potere" per gli incantesimi: sarà il crescere dell'abilità di mago a far sì che gli effetti delle magie che conosceremo diventino sempre più efficaci.

"La modalità multiplayer sarà sul modello della serie *Battlefield* di EA"

i Demoni da Ashan, confinandoli in una dimensione parallela di fuoco inestinguibile. Il mago utilizzò, quindi, la propria energia spirituale per intessere una gabbia magica che avrebbe dovuto imprigionare per sempre i terribili avversari.

Sar-Elam fu però tradito da un discepolo di nome Sar-Shazar. Corrotto dai Demoni, questi riuscì a sabotare il rituale di imprigionamento introducendo un punto debole nella gabbia apparentemente perfetta creata dal maestro: ai Demoni sarebbe stato possibile rientrare nel mondo di Ashan ogni volta che vi fosse stata una eclissi totale di sole, sia pure in piccoli gruppi e con molta fatica. Inoltre, Sar-Shazar profetizzò che, in un futuro imprecisato, il Signore dei Demoni avrebbe avuto un figlio da una fanciulla umana e che questa creatura mezzosangue sarebbe stata capace di muoversi liberamente tra le dimensioni riuscendo, un giorno, a spezzare definitivamente la prigione del popolo di suo padre.

All'inizio di *Dark Messiah*, saranno trascorsi parecchi anni da questi eventi, ma non tutti li avranno dimenticati: lo stregone Phenrig, per esempio, che avrà dedicato buona parte della sua vita a istruire un allievo di nome Sareth nelle arti della magia e della guerra. Ora Sareth, il personaggio che interpreteremo nel gioco, sarà pronto per il suo primo incarico, che riguarderà una reliquia magica apparentemente legata alla profezia di Sar-Shazar. Naturalmente, fin da subito le cose prenderanno una piega inaspettata e il viaggio di Sareth si rivelerà pieno di imprevisti e colpi di scena.

SPADE E INCANTESIMI

Il proposito principale di Ubisoft in *Dark Messiah* è di ricreare nel modo più completo possibile l'esperienza di un mago-guerriero impegnato a combattere contro una grande varietà di creature fantastiche, dagli umili Goblin ai pericolosissimi draghi. L'obiettivo di Arkane Studios è di immergerci in un universo fantasy con una verosimiglianza e un senso di "presenza" senza precedenti. Per tale ragione, il gioco sarà completamente in prima persona e non sono previste inquadrature diverse del nostro personaggio (come avveniva, per esempio, in *Morrowind*).

L'intero sistema di combattimento sarà dunque costruito intorno a tale punto di vista. I progettisti hanno sviluppato un complesso di routine chiamato "consapevolezza fisiologica" grazie al quale il giocatore potrà "sentire" ciò che accadrà al corpo del personaggio: guardando in basso si vedranno le gambe camminare, quando si verrà colpiti l'inquadratura sullo schermo si agiterà restituendo lo shock dell'impatto (variabile in base al tipo, alla forza del colpo e al punto in cui ci avrà centrato) e così via.

Dal canto suo, il giocatore avrà la massima libertà di decisione per quanto riguarderà il "come" combattere. A sua disposizione ci sarà non solo una grande varietà di armi differenti (alcune più agili e leggere, altre più devastanti, ma pesanti e meno maneggevoli), ma Ubisoft allude alla possibilità di impiegare anche "metodi d'attacco meno convenzionali". Una notevole importanza verrà attribuita alla natura dell'ambiente in cui si svolgerà il combattimento e, man mano che si progredirà nel gioco, ci si accorgerà di come alcune ambientazioni favoriranno l'impiego di certe armi e/o tattiche

A COLPI DI MOUSE

Per garantire il miglior controllo possibile sulle azioni di combattimento del protagonista, Ubisoft sta lavorando soprattutto sull'interfaccia, che si avvarrà del mouse e della tastiera del PC. Tramite questi riusciremo a parare, schivare, effettuare attacchi frontali e laterali, e perfino cercare di colpire parti specifiche del corpo degli avversari. In base al tipo di arma che avremo in pugno, inoltre, dovremo valutare i tempi e la velocità dei nostri attacchi, così da sfruttare al meglio le caratteristiche di ognuna.

Grazie alla potenza del motore Source di *Half-Life 2*, effetti speciali come il soffio infuocato dei draghi saranno ancora più spettacolari.

In molti casi, agiremo durante la notte o in ambienti bui a catacombali; le ombre, però, ci daranno la possibilità di celarci agli avversari.

NORD E SUD

Dark Messiah sarà ambientato in due regioni ben precise del mondo di Ashan: le "Highland Settentrionali" ricorderanno la Scozia per paesaggi e architetture, e saranno caratterizzate da clima freddo e atmosfere grigie. La grande isola meridionale in cui ci muoveremo in un secondo tempo, invece, sarà ispirata ai panorami leggendari dell'antico Egitto e della Persia classica. Ubisoft precisa, comunque, che buona parte delle nostre avventure avverranno di notte o si svolgeranno in ambienti bui e catacombali. Il "look" generale del gioco sarà, dunque, alquanto tetro.

specifiche rispetto ad altre. Persino alcuni degli oggetti che troveremo durante le nostre avventure potranno essere creativamente trasformati in mezzi d'offesa.

UN LUNGO CAMMINO IN COMPAGNIA

Nel corso delle sue avventure, Sareth accumulerà punti esperienza che gli consentiranno sia di migliorare le abilità in suo possesso, sia di acquisirne di nuove, come la conoscenza di ulteriori incantesimi o il talento necessario per effettuare micidiali combinazioni di colpi. Anche la capacità di assorbire ferite e di infliggerne agli avversari crescerà gradualmente.

Durante tutta l'avventura si interpreterà solo Sareth, ma occasionalmente ci troveremo a lottare insieme ad altri compagni di viaggio. La prima di questi sarà una misteriosa ragazza il cui spirito sarà stato evocato dal nostro maestro Phenrig proprio per aiutarci nelle difficili imprese che ci attenderanno. In ogni caso, il controllo degli alleati che incontreremo sarà sempre affidato all'Intelligenza Artificiale.

Parlando di I.A., i programmatori si sono concentrati soprattutto sull'intelligenza "bellica" dei personaggi e delle creature che popoleranno Ashan. Nemici e alleati cercheranno il modo migliore per attaccarci, applicheranno tattiche sofisticate come aggiramenti e assalti a sorpresa, impiegheranno in modo coordinato gli incantesimi a loro disposizione e potranno perfino assistersi l'un l'altro con magie di cura o che miglioreranno la capacità di combattere.

La vera novità di *Dark Messiah*, almeno per quanto riguarda i moderni GdR in prima persona, sarà la presenza di una modalità multiplayer online, sul modello (un po' sorprendentemente) della serie *Battlefield* di EA. Mentre l'avventura principale potrà essere completata solo in single player, coloro che avranno installato il gioco saranno in grado di collegarsi ai server Ubisoft, scegliere una delle tipologie di personaggio già pronte (ovvero avventurieri con abilità ed eventuali conoscenze magiche già definite – un po' come nelle analoghe "classi" di *Battlefield*) e combattere su svariate mappe contro altri giocatori. Ubisoft è abbastanza reticente riguardo i dettagli della modalità multiplayer, ma si parla della possibilità di partecipare a "campagne" con la facoltà di sviluppare e personalizzare ancora di più i personaggi di partenza. Tali campagne dovrebbero svilupparsi su più "round", con un sistema di gestione degli stessi che terrà conto dei risultati ottenuti su una certa mappa nel round precedente, aggiustando di conseguenza su quella successiva oggetti, armi di cui impadronirsi e altri elementi-chiave del gioco.

Sebbene si distacchi dalla tradizionale giocabilità di *Might & Magic*, questa nuova incarnazione della celebre saga sembra avere le carte (e le armi e le magie!) in regola per tenerne alto lo standardo nel sempre più esigente panorama dei GdR contemporanei. Vedremo se saprà confrontarsi degnamente con il grande avversario *Oblivion*, quando Sareth inizierà le proprie avventure nell'estate del 2006.

Hard WARE

Le prove e le recensioni dell'hardware per giocare sono curate da Alberto "Pape" Falchi, che ogni mese si prodiga a spingere oltre i limiti le schede 3D e le periferiche dedicate agli appassionati di videogiochi. Per domande e suggerimenti, l'indirizzo e-mail presso cui contattare il Pape redazionale è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

LINGUAGGIO MACCHINA

Alla ricerca del karma assoluto, questo mese Pape ha tentato di avvolgersi nel silenzio più completo, almeno all'interno del laboratorio hardware. Un fantascientifico kit di raffreddamento a liquido giunto in redazione gli ha consentito di eliminare, per qualche giorno, il fastidioso ronzio delle ventole. Lui però è riuscito ugualmente a risultare molesto al resto della redazione...

VEDO DOPPIO

IN tempi recenti, sembra che la ricerca in campo hardware sia più indirizzata a capire come sommare la potenza di due dispositivi, piuttosto che a crearne uno migliore.

Da quando la legge di Moore ha iniziato a mostrare i propri limiti, a perdere di valore, i colossi della ricerca e sviluppo hanno tamponato raddoppiando i processori, piuttosto che sostituirli con modelli più avanzati.

"La maggior parte del software disponibile è incapace di suddividere i propri thread su più CPU"

Scendere con i processi produttivi sta diventando più difficile e costoso del previsto e, in ogni caso, la corsa al GHz ha smesso di dare i suoi frutti. Sono altri i fronti su cui puntare e questo Intel lo ha capito da tempo, introducendo l'HyperThreading (la tecnologia che velocizza l'esecuzione di più applicazioni parallelamente) nelle sue CPU e presentandosi in prima linea nella sfida dei Dual Core, un settore in cui, attualmente, AMD sembra avere una marcia in più.

Il problema è che la maggioranza del software disponibile è incapace di suddividere i propri thread su più CPU, logiche o fisiche che siano, lasciando inespressa buona parte del potenziale delle recenti architetture, che iniziano a mostrare i muscoli solo in caso di "pesante" multitasking. La questione non si pone, invece, in altri ambiti, come quello delle GPU o dei dischi fissi. Da tempo i più accaniti tecnofili hanno scoperto come velocizzare gli accessi al disco grazie al RAID, che consente di distribuire i dati su più unità, raddoppiando quasi le prestazioni. Di recente, il "raddoppio" è tornato di moda anche nel campo delle schede video, che come gli hard disk tendono a scalare facilmente le prestazioni. Al contrario dei processori, le GPU sono sempre state studiate per elaborare dati in parallelo e non è difficile aumentarne le performance semplicemente aggiungendone di nuove al sistema, senza nemmeno dover ricompilare le applicazioni.

NVIDIA, grazie a SLI, è entrata nel cuore di tutti gli appassionati di prestazioni estreme, mentre ATI non sta certo a guardare, sebbene il suo sistema Crossfire, presentato in più occasioni alla stampa, non sia ancora disponibile, se non sotto forma di prototipo.

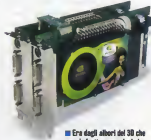
La mania di raddoppiare tutto non si ferma alla semplice questione delle prestazioni, bensì coinvolge aspetti quali la sicurezza e l'ergonomia. A una coppia di dischi configurati in RAID 0 bisognerebbe affiancarne un'altra, però in RAID 1, per non correre il rischio di perdere dati. Così come, per rendere più semplice la gestione delle numerosissime finestre aperte, si dimostra consigliato, se non proprio indispensabile, aggiungere un secondo monitor.

La passione per i computer diventa, insomma, sempre più impegnativa, sia in termini di denaro necessario per avere il meglio (il doppio, volendo acquistare due esemplari di ogni componente), sia in termini di spazio occupato (una configurazione top richiede un case generoso e due voluminosi monitor sulla scrivania).

A molti, tutta questa corsa tecnologica sembrerà esagerata, ma quando ci si trova a lavorare seriamente con i computer, o ci si gioca, ci si rende conto che il denaro è stato ben investito e che più potenza si ha a disposizione, più modi si trovano per mettere in crisi anche un PC all'ultimo grido.

Come ciliegina sulla torta, per evitare che routine audio sempre più sofisticate sottraggano risorse alle pur potentissime CPU, Creative ha annunciato il suo nuovo chip X-Fi, che dovrebbe sostituire le Audigy e dare ai giocatori il benvenuto nell'era delle EAX 5.0. Il prossimo mese ne saprete di più.

Un paio di dischi fissi Raptor in RAID 0 minimizzano i caricamenti... ma a che prezzo!

La prima CPU Dual Core di AMD si è dimostrata potente e stabile. Chi sfrutta il multitasking ha una valida alternativa alle CPU Intel.

Era dagli albori del 3D che non si sfruttavano schede in parallelo per i videogiochi. Ora, le configurazioni con due GPU vanno a ruba fra gli utenti più smaliziati.

ASUS N7800 GTX

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 639

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 24
Vertex Pipeline: 8
Frequenza Core: 470 MHz
Frequenza RAM: 1,2 GHz
RAM: 256 MB GDDR3

LA nuova GPU di ATI, R520, tarda a essere annunciata ufficialmente. Niente specifiche, ma solo speculazioni sulle sue caratteristiche. Nel frattempo, NVIDIA continua ad approfittare della situazione per ribadire la qualità di G70, che equipaggia le GeForce 7800 GTX.

Lo scorso mese, abbiamo provato un esemplare di pre-produzione. Il nostro test evidenziava che pochi cambiamenti all'architettura della 6800 avevano consentito di salire non poco con i punteggi dei benchmark più diffusi. Impressionante anche il potenziale di overclock, che in quel particolare modello permetteva di ottenere risultati straordinari.

Anche questa volta, Asus è in prima linea nel fornire una scheda equipaggiata con l'ultimo chip, completato ed esaltato da un corredo hardware e software che dovrebbe rappresentare il valore aggiunto, e giustificare gli euro in più rispetto al costo "ufficiale" dell'acceleratore (attorno ai 550 euro, contro i 630 circa proposti da Asus).
La confezione, come al solito sovradimensionata, contiene tre giochi di buona qualità (*Xpand Rally*, *Project Snowblind* e *Joint Operations: Typhoon Rising*) oltre alla immancabile fiumana di programmi per visualizzare i DVD video, per gestire un semplice impianto di videosorveglianza (a patto di avere la webcam, non inclusa nella confezione) e per montare semplici filmati. Molto interessante il piccolo breakout box, che include gli ingressi in formato composito e S-Video, oltre alle uscite S-Video e, ormai fondamentale, Component, che farà la gioia di tutti i possessori di HDTV o proiettori.

Per quanto riguarda la costruzione della scheda, c'è ben poco da dire, considerando che Asus non ha modificato di una virgola il progetto originale della 7800, sistema di raffreddamento incluso. Come prevedibile, si tratta di un acceleratore velocissimo e, peculiarità non certo disprezzabile, abbastanza silenzioso. Supportando anche la modalità SLI, è attualmente il sogno di chiunque desideri sempre i migliori componenti dentro il proprio case.

Funzionante di base a 470 MHz di core e 1,20 GHz per la RAM, la Asus N7800 GTX raggiunge, senza raffreddamento aggiuntivo, i 495 MHz/1,35 GHz. Non siamo ai livelli del prototipo testato sullo scorso numero, ma le prestazioni restano molto vicine, e in ogni caso elevatissime.

Considerando l'introduzione delle funzionalità ViVo e i titoli a corredo, il prezzo più elevato della media è giustificato, anche se solo pochi fortunati ci faranno seriamente un pensierino.

SENZA COMPROMESSI GIOCHI COMPUTER

"È il sogno di chiunque desideri il meglio per il PC"

Asus ha deciso di non modificare il design di riferimento, e ha valorizzato la propria scheda corredandola con dei buoni giochi e con la possibilità di acquisire filmati. Un gioiellino caro, ma perfetto sotto ogni profilo.

9

Tech News

L'UNIONE FA LA FORZA

In concomitanza con l'arrivo della versione 77.76 dei ForceWare (presente anche sul DVD di GMC), capace di estendere notevolmente il numero di giochi compatibili con le configurazioni SLI, GigaByte ha lanciato la sua 3D1-68GT, una scheda PCI-Express 16x integrante due GPU 6800 GT e 512 MB di GDDR3. Raffreddati da un dissipatore particolarmente voluminoso e alimentati da una circuiteria di alta qualità, sia le due GPU, sia i moduli di RAM della scheda possono, stando alle affermazioni di Gigabyte, essere overcloccati fino a raggiungere rispettivamente 425 MHz e 1.100 MHz. Non accontentandosi di distaccare le nuove 7800 GTX in buona parte dei benchmark, la 3D1 è munita di due porte D-Sub e di due DVI, utilizzabili per controllare 4 monitor. Questo mostruoso acceleratore, integrante due bus da 256 bit separati, verrà venduto in Europa al prezzo di 700 euro.

ARIA SOTTO CONTROLLO

La disposizione interna del nuovo case Antec P180, pur aderendo alle normali specifiche ATX, è organizzata in modo da creare dei flussi di aria orizzontali, mossi da 4 ventole da 120 MM, in grado di raffreddare specificatamente l'alimentatore, la VGA e la CPU. Questo originale design, in parte ereditato dagli Apple G5 e in parte dalla serie V di Lian-Li, fa sì che il calore generato dai vari componenti sia espulso verso l'esterno molto più rapidamente rispetto ai case tradizionali. Tutte le ventole del P180 sono protette da un filtro antipolvere rimovibile e il rumore da loro prodotto è attutito dal doppio rivestimento in alluminio, che ricopre le pareti laterali in acciaio. Capace di accogliere 4 unità ottiche e 7 hard disk, il nuovo case di Antec lascia ampio spazio alle più voluminose schede PCI-Express, candidandosi quale contenitore ideale delle configurazioni SLI e Crossfire. Il P180 pesa ben 14 Kg ed è completo di prese frontali USB, FireWire e audio. Verrà venduto a circa 170 euro.

SAPPHIRE RADEON X550

- **Produttore:** Sapphire
- **Distributore:** Sapphire
- **Internet:** www.sapphire.it
- **Prezzo:** € 69

Caratteristiche Tecniche
- Pixel Pipeline: 4
- Vertex Pipeline: 2
- Frequenza Core: 400 MHz
- Frequenza RAM: 250 MHz
- RAM: 256 MB DDR

I produttori di schede video sono soliti proporre velocissime GPU a prezzi stratosferici, ma si rendono conto che il grosso del loro fatturato proviene dalla fascia bassa: le schede più economiche, quelle che costano 100 euro o anche meno.

Non a caso, sia ATI, sia NVIDIA hanno tentato, con tecnologie come Hypermemory e TurboCache, di imporsi sul segmento meno disposto a spendere, senza tuttavia riuscire nell'intento. Gli utenti hanno capito da tempo che per giocare in maniera dignitosa è necessario spendere di più, mentre chi non punta a divertirsi con il computer è rimasto legato ai classici chip integrati di Intel, ancora meno potenti sul 3D, ma decisamente più economici, nonostante i prezzi aggressivi delle GeForce 6200 TC e X300 HM.

ATI tenta nuovamente il colpo con la Radeon X550, che pur integrando 256 MB di RAM, costa solo 69 euro. Indipendentemente dalla quantità di memoria installata, però, le prestazioni rimangono inadeguate. Inutile avere 256 MB di RAM se, come in questo caso, la memoria funzionante a 250 MHz – e collegata con un bus a 128 bit – impedisce di godere a pieno anche solo delle risoluzioni più basse. Come noterete dai benchmark pubblicati in queste pagine, i risultati non sono certo eccezionali. Certi titoli sono giocabili anche al massimo dettaglio, mentre in altri casi basta diminuirlo, ma siamo comunque in presenza di risultati che non appagheranno l'utente medio. Oltre a questo, il corredo software è limitato al programma PowerDVD, per la necessità di contenere il prezzo.

Nella sua fascia di costo, la Sapphire Radeon X550 è la scelta più azzeccata, ma non aspettatevi miracoli con i videogiochi di ultima generazione.

GIOCHI COMPUTER

Una scheda dal prezzo molto contenuto e, di conseguenza, poco adatta all'utilizzo videoludico. Se non vi interessa giocare, potrete accontentarvi di prodotti anche meno performanti e più economici.

6

COOLERMASTER AQUAGATE 2 e ACCESSORI

■ Le bolle d'aria nel liquido di raffreddamento tendono a rendere il sistema più rumoroso, oltre a minarne l'efficenza.

- **Produttore:** Coolermaster
- **Distributore:** Coolermaster
- **Internet:** www.coolermaster-europe.com
- **Prezzo:** € 196+70 (circa)

SONO due le vie per raffreddare a liquido il proprio PC: trascorrere ore alla ricerca di ogni pezzo, oppure ordinare un kit da Coolermaster, completo di accessori.

Chi è interessato a raffreddare solo la CPU potrà limitarsi all'unità base, che comprende un waterblock adeguato a qualsiasi tipo di socket (LGA 775 compreso). I più intransigenti, preferiranno dotarsi anche di waterblock adeguati al Northbridge, alla scheda video e al disco fisso. L'insieme dovrebbe consentire la realizzazione di un computer silenzioso e funzionante a temperature discretamente basse persino in caso di overclock.

L'assemblaggio non è complicato e ogni procedura è chiaramente spiegata nella documentazione. Siamo riusciti a montare il tutto in un paio d'ore senza difficoltà, fatta esclusione per il waterblock del Northbridge, che non era dotato di viti adeguate alla nostra motherboard. Un problema facilmente risolvibile dotandosi di viti e dadi corretti. Una volta terminato l'assemblaggio e inserito il liquido all'interno della pompa, abbiamo provveduto ad avviare il PC, mentre rabboccavano il radiatore per evitare il formarsi di bolle d'aria, che minano l'effienza del raffreddamento.

A conti fatti, l'Aquagate svolge dignitosamente la sua funzione: sebbene le temperature rilevate risultino solo marginalmente più basse rispetto a un ottimo sistema di raffreddamento ad aria – la CPU, sotto carico, non superava i 46 gradi, il disco fisso rimaneva attorno ai 36 e la scheda video non superava i 52 –, l'assenza di ventole (a esclusione di quella del radiatore, a tre velocità, e silenziosa ai minimi regimi di rotazione) lo rende più accettabile dal punto di vista della rumorosità.

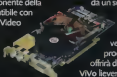
GIOCHI COMPUTER

Tutto il necessario per raffreddare ad acqua il PC. La documentazione è chiara e sono presenti gli strumenti occorrenti all'installazione. Esistono kit di più efficienti, ma l'Aquagate è la soluzione più semplice da assemblare.

7

Tech News

DIGITALE TERRESTRE DA ATI

Dopo aver introdotto sul mercato americano la nuova All in Wonder X800 XL, capace di ricevere i segnali TV via cavo, molto diffusi negli USA e in Canada, ATI ha confermato che in Europa la più recente esponente della serie X800 XL sarà compatibile con lo standard DVB-T (Digital Video Broadcast-Terrestrial). La scheda, oltre a offrire delle eccellenti prestazioni nel 3D, sarà quindi in grado di decodificare i canali del digitale terrestre e di inviarli, tramite un piccolo rack esterno e la presa SCART, alla TV. Nei negozi d'oltreoceano, la AIW X800 XL è accompagnata dalla nuova versione del telecomando Remote wonder e da un set di driver certificati per funzionare con Windows Media Center Edition. La versione europea, prodotta da Sapphire, offrirà delle funzionalità ViVo lievemente superiori alla controparte americana, grazie all'utilizzo del chip Theater 550 in luogo del più economico Theater 200 scelto dall'azienda canadese.

1600 DPI PER TUTTI

Si allunga l'elenco dei mouse per videogiocatori dotati di precisione a 1600 dpi. Il Gamer Mouse GM-4200, presentato recentemente da Trust, sembra avere le carte in regola per competere con i migliori prodotti di Logitech e Razer, includendo 5 pulsanti e un led anteriore in grado di segnalare all'utente quale, tra le tre risoluzioni predefinite (da 400, 800 e 1600 dpi) è in uso in quel momento. Un cavo USB ultrasottile e un rivestimento in gomma antiscivolo completano una periferica che riuscirà probabilmente a soddisfare sia i giocatori più esigenti, sia quelli occasionali, facendo leva sul prezzo concorrenziale di 29 euro.

Analisi delle prestazioni

LO sapevamo che la GeForce 7800 GTX avrebbe offerto risultati strabilianti, avendo provato un esemplare della GPU G70 lo scorso mese. Di conseguenza, preferiamo soffermarci su quanto offre la Radeon X550 e stabilire cosa significhino quei numeri.

Pur molto bassi se raffrontati con soluzioni migliori, non indicano che sia impossibile giocare. Nella maggior parte delle applicazioni, anzi, non abbiamo riscontrato alcun problema a far funzionare a basse risoluzioni (1024x768) e senza filtri buona parte dei titoli disponibili per PC, pur mantenendo un elevato livello di dettaglio. Il problema sorge con i giochi più pesanti, come *Far Cry* e *Doom 3*, che costringono ad abbassare sensibilmente il livello di dettaglio (perdendo gran parte del proprio fascino), ma soprattutto quando si desidera alzare la risoluzione. E per chi possiede un LCD con risoluzione di 1280x1024 o superiore, giocare alla risoluzione predefinita è praticamente un obbligo, dato che, in caso contrario, l'immagine verrebbe ricampionata, con risultati solitamente non ottimali.

La presenza di 256 MB di memoria video dovrebbe assicurare, teoricamente, la libertà di salire parecchio con la risoluzione. Il collo di bottiglia, in questo caso, è rappresentato principalmente dalla memoria RAM, di tipo DDR 1 e funzionante a soli 250 MHz, incapace dunque di processare i dati abbastanza velocemente. Un blocco da 128 MB in grado di supportare frequenze superiori avrebbe offerto prestazioni più elevate, ma probabilmente alcune necessità legate al mercato hanno "costretto" ATI a proporre un modello con 256 MB, così da differenziarlo dalle tonnellate di soluzioni a basso costo che affollano la piazza. L'AntiAliasing, anche a basse risoluzioni, è ovviamente un'ipotesi da escludere, così come il filtro anisotropico. Sebbene il potenziale di overclock non sia male (siamo arrivati a 498/298 MHz, rispettivamente per core e memoria), le DDR non riescono a superare la soglia dei 300 MHz, impedendo in ogni caso di raggiungere risultati migliori. Altro grosso freno sono le sole 4 Pixel Pipeline, che rallentano notevolmente l'esecuzione di giochi che mettono a dura prova la sezione di shading. Stranamente, *Half-Life 2* resta godibile, nonostante il motore Source faccia un massiccio uso di shader. GIOCHI COMPUTER

HALF LIFE 2

Radeon X550 (1024, noAA)
N7800 GTX (1600, AA4X,AF8X)
0 10 20 30 40 50 60 70 80

FAR CRY

Radeon X550 (1024, noAA)
N7800 GTX (1600, AA4X,AF8X)
0 10 20 30 40 50 60 70

DOOM 3

Sapphire Radeon X550
Asus N7800 GTX
0 20 40 60 80 100

3D MAX

Sapphire Radeon X550
Asus N7800 GTX
0 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000

I 256 MB di RAM della Sapphire Radeon X550 non sono sufficienti a garantire risultati eccezionali nei benchmark.

SISTEMA DI PROVA

I benchmark sono stati effettuati sulla stessa configurazione: un Athlon FX-53, montato su nForce4 e assistito da 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX. Il sistema operativo era installato su un disco fisso Seagate da 400 GB e il tutto veniva alimentato da un Antec NeoPower da 480 Watt.

LONGHORN CAMBIA NOME

Si chiamerà Windows Vista il successore dell'attuale XP. Abbandonando il nome in codice Longhorn, troppo spesso utilizzato dalla concorrenza per sottolineare la lentezza dell'omonimo bufalo texano, Microsoft spera di attirare l'attenzione del grande pubblico sulle peculiarità di questo sistema operativo, che avrà nell'interfaccia grafica e in un innovativo file system i propri punti di forza. Microsoft sostiene che, al di là delle tantissime nuove funzionalità, Vista sarà anche più reattivo e veloce di XP, riducendo i tempi di avvio dei programmi del 15% e i tempi di boot del PC del 50%. Sebbene la versione beta di Windows Vista sia già negli hard disk di alcuni tester, bisognerà aspettare la fine del 2006 per trovare il nuovo OS preinstallato nei PC in vendita nei negozi. Il futuro "pargolo" di Microsoft trarrà grande vantaggio dai processori Dual Core e supporterà senza problemi lo standard DVD HD.

TASTIERA MUTANTE

Non ha ancora trovato un produttore, ma la tastiera Optimus – ideata dallo studio di design Lebedev – sta già facendo scalpore nella comunità dei modder e dei videogiocatori. Ogni tasto della Optimus contiene, infatti, un minuscolo schermo OLED in grado di cambiare aspetto in base all'applicazione avviata nel sistema. Oltre ad adattarsi automaticamente ai vari alfabeti, la Optimus potrebbe facilitare le operazioni di gioco, mostrando istantaneamente il compito di ogni tasto e cambiando aspetto in determinate fasi della partita. Tra le aziende che hanno dichiarato di essere interessate al design di questa sottile periferica in alluminio c'è anche Ideazon, la casa creatrice della nota Zboard.

NOKIA 6680

- **Produttore:** Nokia
- **Internet:** www.nokia.it
- **Prezzo:** € 629

SE qualcuno si prenderà mai la briga di scrivere una storia della telefonia mobile, un posto d'onore dovrà essere riservato, di diritto, al bellissimo Nokia 6600, vero "principe" della serie 60.

Questo splendido terminale, originariamente solo GSM, è stato riproposto da Nokia in versione UMTS nel più recente 6630 (tutti ricorderanno la sua caratteristica forma "a pera"), senza però modificare in maniera sostanziale le caratteristiche tecniche del telefono. Un nuovo "discendente" del 6600 si propone oggi di colmare tale lacuna: il Nokia 6680.

Così come il predecessore (il 6630), il 6680 è un terminale "ibrido": UMTS e, contemporaneamente, GSM Triband (scelta tecnica praticamente forzata per un cellulare nostrano, visti i "buchi" di copertura della rete italiana di terza generazione). Così come il 6630, il nuovo gioiellino di Nokia è dotato di una memoria interna dinamica di 10 MB, cui si aggiungono i 64 MB di MMC card inclusa nella confezione. Fin qui niente di inedito, con la sola eccezione del sistema d'inserimento delle card che, sfruttando uno sportellino laterale, consente di sostituire la memoria senza dovere spegnere il telefono e togliere la batteria.

La vera novità, invece, è costituita dal meraviglioso display TFT che, pur mantenendo la risoluzione di 176x208 pixel del 6630, è ora a 262.144 colori (al posto dei 65.000 del modello precedente), con un'ottima retroilluminazione che rende nitidi e straordinariamente leggibili tutti i particolari delle schermate di gioco, anche alla luce del giorno.

Particolarmente apprezzabile l'autonomia del terminale che, pur continuando a impiegare una batteria al litio da 900 mAh, è in grado di garantire una resistenza di 5 giorni a un uso "normale" del telefono. Una discreta leggerezza e una comoda e robusta tastiera completano le caratteristiche del miglior "serie 60" oggi sulla piazza.

Un altro Nokia "serie 60": costa uno sproposito, ma è il massimo che si possa chiedere in termini di giocabilità! **8**

- Grande autonomia della batterie
- Display eccellente
- Piuttosto costoso
- Pochi giochi preinstallati

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato: CATAN

Poco noto al pubblico italiano, "Catan" è un raffinato gioco da tavolo di produzione tedesca (in Italia s'intitola "I Coloni di Catan" e viene distribuito da Tilsit Edizioni) per 3-4 partecipanti. Caratterizzato da una plancia di generazione casuale (a differenza della maggior parte dei giochi da tavolo, la plancia di "Catan" si compone di una serie di esagoni combinati a caso all'inizio del gioco), *Catan* mette gli utenti nei panni di fantomatici coloni chiamati a stabilire il proprio dominio nell'isola da cui il boardgame prende nome. Squisitamente strategico, *Catan* non prevede combattimenti: i coloni tentano, infatti, d'imporre la propria supremazia mediante un'oculata politica di espansione a un'accorta gestione degli scambi con gli altri partecipanti. Sull'isola vengono prodotte (in maniera casuale) cinque risorse differenti, necessarie per costruzione di colonie, strade, città, eserciti, eccetera. *Catan* non piacerà a tutti, ma molti non riusciranno più a farne a meno.

- Produttore: Capcom
- Prezzo: € 49
- Piattaforme: Nokia N-Gage; Nokie N-Gage QD
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.n-gaga.com
- Wap: N.D.

Ottima conversione di un sofisticato gioco strategico da tavolo, in cui non sono previsti combattimenti tra i giocatori. **8**

Provato: WAR OF THE WORLDS

La "Guerra dei Mondi" è l'ultimo colossal fantascientifico di Steven Spielberg. Remake di un altro lungometraggio del '53, il film propone l'ennesima invasione della Terra da parte degli alieni. Caratterizzato da un apprezzabile senso dello humor, questo gioco su licenza Paramount dà agli utenti la possibilità di fare la parte dei cattivi, guidando i terribili tripodi (i giganteschi mezzi d'assalto usati dagli extraterrestri) attraverso 13 livelli ambientati in 5 diverse locazioni (Londra, New York, New Jersey, Osaka a un'inquietante "città organica"). Ogni livello è infestato dagli umani e dai loro patetici sistemi di difesa, che cercheranno di arrestare la vostra avanzata. Il vostro tripode, per fortuna, è dotato di armi potenti, in grado di stroncare efficacemente la flebile difesa terrestre.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 4
- Piattaforme: Motorole V500, V525, V550; Nokia Serie 60 e Seria 40; Sherp GX10, GX20, GX30; Siemans M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500I, K500i, K700I, Z1010
- Versione provata: Nokia 6680
- Internet: www.gameloft.com
- Wap: N.D.

Gli alieni di Spielberg (e di H.G. Wells) in un gioco irriverente, per chi ama vestire i panni del cattivo. **7**

Un telefono... tuttofare

Nonostante le dichiarazioni (apparse sul numero scorso di GMC) di Gerard Wiener, games business unit director di Nokia, che non lasciavano sperare in un futuro roseo per l'N-Gage, Nokia Italia ha deciso di rilanciare la piccola console portatile realizzando una nuova confezione (già disponibile al momento in cui leggerete queste righe) contenente, oltre a un Nokia N-Gage QD, un ricevitore satellitare GPS, una scheda MMC con il software applicativo *Route 66*, un CD d'aggiornamento con le mappe dei paesi europei e un supporto per auto, necessario per fissare in una posizione stabile ricevitore e telefonino sulla proprie vettura. Sfruttando la compatibilità con il protocollo Bluetooth, *Route 66* permette di collegare l'N-Gage QD con l'ottimo ricevitore RoyalTek incluso, aggiungendo una nuova funzionalità per il terminale ibrido di Nokia che, da telefono-console, diventa un discreto telefono-console-navigatore. Discreto, non eccellente: la potenza di calcolo dell'N-Gage e il suo minutissimo display non reggono il confronto con un navigatore satellitare tradizionale o anche soltanto con un navigatore per computer palmare. Al prezzo di 299 euro, però, è difficile trovare di meglio. Tra l'altro, il binomio telefono-navigatore consente di sfruttare una possibilità solitamente preclusa ai GPS tradizionali: impiegando una normale SIM (e usando l'N-Gage QD come un semplice telefono), *Route 66* è in grado di sfruttare la rete GPRS per ricevere (gratuitamente, se si escludono i costi di download) aggiornamenti sul traffico in tempo reale da un sito dedicato. Qualora eventuali rallentamenti, code o disagi interessassero un tratto di strada sulla rotta selezionata, *Route 66* provvederebbe automaticamente a deviarne il percorso per evitare l'ingorgo, ottimizzando i tempi di percorrenza. Quale sarà la prossima funzione dell'N-Gage? Meglio non chiederlo.

Il Sistema GIUSTO

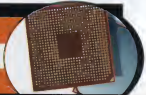
Un nuovo esponente della serie Athlon FX spinge il Sistema ideale verso vette di velocità finora mai raggiunte, allontanando l'adozione dei primi processori Dual Core. Quedex aggiorna alle novità del mese il Sistema Giusto secondo GMC.

ADDIO VANE PROMESSE

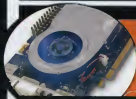
ATI, rinviando all'autunno tutte le notizie riguardanti il chip R520, intende probabilmente abbandonare la pessima abitudine di presentare prodotti ben lontani dall'essere disponibili al grande pubblico. Ispirandosi al comportamento di AM0 e Intel, NVI0IA ha già intrapreso questa strada, annunciando le caratteristiche del chip G70 solo dopo che le schede GeForce 7800 GTX erano comparse nei listini dei negozi. Certo, gli addetti alle pubbliche relazioni sarebbero stati ben felici di distogliere l'attenzione dei giocatori dalle ultime GeForce, rivelando le specifiche della prima VPU compatibile con lo standard Windows Graphics Foundations di Longhorn, ma il rispetto verso gli appassionati di hardware (frustrati, in passato, dall'impossibilità di acquistare schede comparse solo nelle redazioni delle riviste specializzate) ha prevalso. Ci auguriamo che tale atteggiamento si consolidi nel tempo e diventi la regola.

▼ PROCESSORE

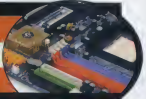
- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-57 € 1.200**
  Socket 939 – 2,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3S00+ € 280**
  Socket 939 – 2,2 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 3000+ € 150**
  Socket 939 – 1,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 Bit

La velocità dei processori AMD nell'esecuzione dei calcoli in virgola mobile fa sì che tutti i sistemi si basino sull'architettura degli Athlon. Mentre l'FX-S7, grazie ai suoi 2,8 GHz, punta a infrangere ogni record nei benchmark, i modelli 3S00+ e 3000+ si "limitano" a eseguire senza affanni anche i giochi più esigenti.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 7800 GTX PCI-E in SLI € 1.098**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1,2 GHz – 256 bit – 24 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: Radeon X800 XL € 320**
  PCI-Express – 256 MB GD0R3 1 GHz – 256 bit – 16 P.S. 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0 – 1 0VI – 1 VGA
- **SISTEMA BASE: GeForce 6600 GT € 190**
  AGP 8X – 128 MB DDR 700 MHz – 128 bit – 8 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 1 DVI – 1

Due 7800 GTX operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. La X800 XL e la 6600 GT consentono anche alle configurazioni meno costose di riprodurre gli effetti degli ultimi sparatutto con un ottimo livello di dettaglio e senza sacrificare alcun effetto di shading.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: DFI NF4 SLI € 195**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-e 1x – 4 SATA – 2 PATA – 2 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Asus A8V-E Deluxe € 12S**
  Via K8T890 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCi-E 1x - 2 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Gigabyte K8NF9 € 110**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 8 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Il Socket 939, grazie al doppio canale verso la RAM, conquista il cuore di tutti i Sistemi. Il chipset nForce 4 si presenta nella doppia veste SLI e standard, ma è il K8T890 che, facendo leva su un ottimo rapporto prezzo/prestazioni, riesce a ritagliarsi spazio nel Sistema medio.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4000 Pro € 492**
  4 DIMM da S12 MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico con LED
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB Geil Ultra PC3200 € 198**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 2-3-3-6 a 400 MHz – 2,6 V – 0issipatore metallico
- **SISTEMA BASE: Kingston Value 1 GB PC 3200 € 140**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 2.5-3-3-8 a 400 MHz – 2,7 V – Nessun dissipatore

I moduli PC4000 ben si abbinano al moltiplicatore sbloccato dell'Athlon FX-SS, permettendone l'overclock. Il Sistema medio sfrutta delle eccellenti Geil a basse latenze, mentre quello base può finalmente godere di 1 GB di spazio per la gestione dei dati e di un'architettura a doppio canale.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
  5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
  Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo
- **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 69**
  Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS Totali – Uscita cuffie – Comandi volume su satellite frontale

Grazie a 500 Watt di potenza e ai coni ben dimensionati, le Z-5500 offrono un suono limpido e perfettamente coordinato dal decoder digitale centrale. Le Inspire di Creative puntano, invece, a soddisfare i giocatori dotati di schede Audigy 2 che desiderano udire perfettamente i nemici alle loro spalle.

▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE: BenQ FP91V+ € 520**
  19 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 6 ms
- **SISTEMA MEDIO: BenQ FP71E+ € 319**
  17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 8 ms
- **SISTEMA BASE: ASUS PM17TS € 279**
  17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 8 ms

Tutti i monitor scelti sfruttano i pannelli Optronics per offrire un tempo di reazione dei cristalli inferiore ai 10 ms. I modelli di BenQ sono lievemente superiori al prodotto di Asus, proponendo una maggiore precisione cromatica. I pannelli da 4 ms, però, sono già all'orizzonte...

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster Audigy 4 Pro € 279**
  24 bit/96 KHz in 7.1 – 24 bit/192 KHz in stereo – Rack esterno – EAX 4 – SPDIF ottica e coassiale – Telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS € 99**
  24 bit/96 KHz in modalità 7.1 – 24 bit/192 KHz in modalità stereo – EAX 4 – Uscita SPDIF coassiale
- **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
  Almeno [illegible] bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX [illegible] – Uscita SPDIF coassiale

Con un rapporto segnale/rumore pari a 113 db, la nuovissima Audigy Pro raggiunge la qualità sonora dei costosi decoder Hi-Fi. I giocatori che desiderano gustare gli effetti ambientali EAX 4 vengono soddisfatti dalla ZS interna. I chip integrati migliori sono quelli aderenti alle specifiche Intel HD e Via Vinyl.

▼ MASTERIZZATORE DVD

- **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Toshiba 16x € 24 e mast. Plextor PX-716SA € 140**
  Serial ATA – Dual Layer – 8 MB Buffer DVD+R 16x – DVD+R DL 6x
- **SISTEMA MEDIO: DVD R/RW NEC 3540 € 58**
  Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16X – DVD+R DL 8x
- **SISTEMA BASE: Samsung TSH 552U € 48**
  Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 4x

Tutti i sistemi adottano dei masterizzatori DVD compatibili con i supporti Dual Layer da 8 GB. A dividere il modello di NEC dal più economico Samsung sono una decina di euro e la velocità di scrittura sui DVD +R DL. Il Plextor rimane l'unico ad avere 8 MB di buffer e una interfaccia SATA.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE: 3 Western Digital Raptor 74 GB in Raid 0+1 € 580**
  148 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms
- **SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 200**
  300 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 9,3 ms
- **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 200 GB – € 120**
  200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9 ms

Il sistema ideale si affida a una configurazione RAID 0+1 per coniugare ottimi tempi di lettura e salvaguardia dei dati. I sistemi più economici puntano a offrire molti GB di spazio alle installazioni dei giochi, senza dimenticare la comodità dell'interfaccia SATA.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.867 (limite 5.500)	€ 1.709 (limite 2.200)	€ 1.106 (limite 1.200)

PERIFERICHE TUTTA AZIONE

Un buon gamepad USB rende decisamente più fluidi e godibili i combattimenti di *Prince of Persia* e le azioni di gioco di *Pro Evolution Soccer 4*. Ecco tre modelli che si distinguono per comodità, precisione e compatibilità:

Logitech Cordless Rumblepad 2
€ 40
L'unico cordless che non sacrifica il supporto al Force Feedback. Forma e disposizione dei tasti assicurano un eccellente comfort anche dopo molte ore di gioco. Le vibrazioni possono essere disattivate, così da preservare le batterie.

Saitek Rumble Pad P2500
€ 26
Un Force Feedback ben rilevato nei giochi e una croce direzionale adatta ai titoli calcistici. A ognuno dei 6 pulsanti principali e dei 2 grilletti posteriori può essere assegnata facilmente una doppia funzione.

Thrustmaster Dual Analog 3
€ 19
Una dozzina di pulsanti e due leve analogiche poste su un corpo di gomma vellutata. Un pad semplice, ma adatto alle conversioni da console. L'assenza del Force Feedback rende evitabile l'installazione dei driver.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

I problemi hardware giocosi vengono affrontati e risolti dall'infaticabile Quedex. Per sottoporgli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

QUESITI AGGIORNATI

Librerie dll ribelli, architetti in erba bisognosi di RAM e oscuri vicoli californiani farciscono, anche questo mese, le pagine della posta tecnica. Nel frattempo, iniziano a comparire i primi, timidi, quesiti riguardanti la versione 64 bit di Windows. Confidando che il passaggio a un sistema operativo nuovo e inesplorato creerà molti vantaggi e alcuni problemi, mi accingo a sostituire il "vecchio" processore a 32 bit con un modello più adeguato alle esigenze odierne. Aggiornare l'hardware installando componenti più veloci e reattivi è sempre una dolcissima tortura, dopotutto.

Quedex

PROTEZIONI SYBERIANE

Ciao Quedex,
non riesco a installare *Syberia 2*. Durante il setup, compaiono diversi errori CRC o relativi a file che non corrispondono agli archivi CAB presenti nel CD. Anche continuando a premere il pulsante **Riprova**, l'installazione si blocca definitivamente una volta arrivata al 96%. Cosa posso fare?

Rossella

Il sito di supporto del gioco di Benoît Sokal elenca una serie di lettori e masterizzatori DVD incompatibili con il sistema di protezione scelto da Microids. Nell'elenco compaiono alcuni modelli di LG e Hewlett Packard abbastanza diffusi in Italia. In questi casi, può essere utile rinnovare il firmware della periferica, verificando che il produttore ne abbia creato uno aggiornato per il nostro specifico modello. Se tale operazione non dovesse dare i risultati sperati, raggiungi l'utility **Microsoft System Information** e, tramite il menu **File**, salva un file di testo NFO contenente tutte le caratteristiche hardware del tuo sistema. Allegalo a una mail con oggetto "SYB2 NFO FILE" e invialo all'indirizzo **support@microids.com**. I programmatori di *Syberia 2*, ben consci del problema, ti invieranno un file di setup diverso da quello presente nel CD, in grado di funzionare con i lettori più "recalcitranti".

Il sistema anti-pirateria di *Syberia 2* dà qualche piccolo grattacapo ai nostri lettori.

I modelli 3D creati con gMax o Maya Learning Edition possono occupare svariati GB di memoria.

Il Ramdisk di Gigabyte farà la felicità di chi desidera fila di swap fulminei.

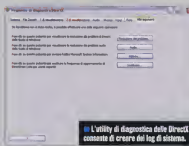
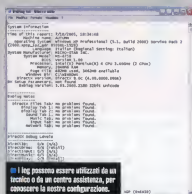
MODULI DA 1 GB

Caro Quedex,
possiedo un AMD Athlon XP 2400+, una scheda madre Gigabyte GA7VA e 512 GB di RAM suddivisi su due moduli Crucial operanti a 333 MHz, che vorrei sostituire con altrettanti moduli da 1 GB ciascuno. Gli esemplari in commercio, però, sono tutti a 400 MHz. Potrò installarli nel mio sistema? Necessito di molta RAM perché mi diletto a utilizzare 3D Studio Viz.

Giovanni

Tutti i moduli PC3200 (DDR 400) possono operare correttamente anche a frequenze inferiori, adeguandosi alle direttive del controller di memoria presente nel Northbridge o nel processore. Sebbene il chipset KT400A supporti teoricamente un massimo di 3 GB, è molto improbabile che il BIOS

Gli utili log di DXDiag

Anche i videogiocatori più fortunati si sono trovati almeno una volta davanti a un titolo non perfettamente funzionante, magari per colpa di un driver poco aggiornato o di un componente del sistema inadeguato. Chi ha provato ad appoggiarsi a un amico più esperto o a un centro di assistenza sa bene quanto, in questi casi, sia stancante dilungarsi in descrizioni telefoniche del proprio sistema. Creando un log tramite l'utility di diagnostica delle DirectX è possibile, però, offrire ai nostri interlocutori una rapida visione d'insieme della configurazione. Scrivendo dxdiag.exe nella casella Esegui del menu Start e premendo il pulsante Salva tutte le informazioni daremo vita a un file di testo riportante tutte le nostre periferiche, le versioni dei driver da noi installate e la presenza di tutti i moduli software più utili ai videogiochi. Allegando tale file di testo a una mail destinata a un centro assistenza, sveltiremo le comunicazioni e il raggiungimento di una soluzione. Se il log base di dxdiag non dovesse risultare sufficiente, possiamo creare una descrizione ancora più approfondita del nostro sistema eseguendo l'utility msinfo.exe e, dal menu File, sfruttando la funzione Esporta. Il log creato da Microsoft System information, spesso occupante 5 o 6 MB, arriva a includere le più nascoste impostazioni della nostra rete e del modem, i percorsi di installazione dei programmi e persino le destinazioni dei nostri salvataggi. Ricordiamo di effettuare una compressione in formato zip di tale voluminoso file di testo, prima di inviare una e-mail all'esperto disposto ad aiutarci.

L'utility di diagnostica delle DirectX consente di creare dei log di sistema.

I log possono essere utilizzati da un tecnico o da un centro assistenza, per conoscere la nostra configurazione.

della tua vecchia scheda madre riesca a riconoscere le attuali DIMM DDR di grosso taglio. Di conseguenza, ti consiglio di installare due o tre moduli da 512 MB, ricordando che l'utilizzo del terzo slot inibisce il funzionamento della modalità dual channel, utile a migliorare lievemente l'esecuzione dei giochi. Se pensi che i tuoi progetti sviluppati con 3D Studio meritino più di 1,5 GB di RAM, puoi aggirare i limiti della motherboard utilizzando il Ramdisk presentato recentemente proprio da Gigabyte. Installando su questa scheda uno o due GB di RAM DDR e abbinandole un economico controller SATA PCI, arricchirai il tuo sistema di un disco straordinariamente veloce, in grado di accogliere senza rallentamenti i file che, tipicamente, i programmi di CAD inseriscono nella memoria virtuale.

MASTER CHIEF CONTRO DIRECT3D

Holo: Combat Evolved si rifiuta di partire, segnalandomi:

Errore di inizializzazione Direct3D. L'accelerazione hardware potrebbe essere disattivata. Si prega di eseguire DXDiag.

Il programma di diagnostica, però, indica che l'accelerazione è già al massimo. Cosa devo fare? Ho un Radeon 9600, un Pentium4 3 GHz e 512 MB di RAM.

Alberto

Sono numerosi i lettori che incappano ancora in questo problema, già trattato. Nel tuo sistema è probabilmente attiva una di quelle utility per il controllo del refresh dello schermo poco gradite al motore di *Holo*. Disabilita i vari RefreshForce o Rage3DTweaks e lascia che il titolo si avvii nella modalità a 60 Hz. Ricorda anche di disattivare la funzione **3D Refresh Rate Override** presente nella sezione **Display Options** del **Catalyst Control Center**. Nel menu delle opzioni interno al gioco potrai, in un secondo momento, innalzare le frequenza dello schermo, così da sfruttare al meglio il tuo monitor.

Halo non ama i programmi che impostano un refresh fisso dello schermo sotto Direct3D.

PATCH PER GOTHIC II

Ho un problema con *Gothic II*, che a ogni avvio segnala l'errore:

VDFS init tool: error on initializing the virtual file system

bloccandosi irrimediabilmente. Hai qualche consiglio?

Ale

All'indirizzo **http://forum.jowood.com**, nella sezione **Gothic 2 - Technical Support**, è possibile trovare un thread intitolato **VDFS Patch problem** contenente una piccola patch di soli 46 KB, capace di eliminare l'errore in questione. Dopo aver decompresso l'archivio in una cartella e aver lanciato l'eseguibile, dovrai solo scegliere la lingua utilizzata dalla tua versione di *Gothic II*.

Esiste una patch in grado di armonizzare *Gothic II* e il file system di Windows XP.

LE OSCURE STRADE DI SAN ANDREAS

Il mio nuovissimo Radeon X850 XT fa sì che alcuni vicoli di *GTA San Andreas* risultino completamente neri, come se sopra non vi fosse applicata alcuna texture.

Seiklus

Considerando che il problema da te descritto compare solo quando le impostazioni grafiche

Solo per esperti Un registro pulito con Tweaknow

Le versioni demo dei giochi sono certamente utili e divertenti, ma, come tutti i programmi scritti per Windows, tendono ad appesantire il registro di sistema. Tale "effetto collaterale" è prodotto dai programmi di disinstallazione che non riescono a cancellare le voci inserite nel registro durante le fasi di Setup. Con il tempo, le chiavi **HKEY_LOCAL_MACHINE** e **HKEY_CURRENT_USER** finiscono per congestionarsi di voci inutili e percorsi per file e cartelle non più esistenti, rallentando l'avvio del sistema e, in alcuni casi, impedendo l'installazione delle versioni complete dei titoli.
Un utente molto esperto e paziente potrebbe, navigando tra le chiavi, identificare le voci relative ai programmi non più installati. Per eliminare le estensioni utilizzate unicamente da un vecchio demo, però, è necessario affidarsi a un programma di pulitura automatica del registro. TweakNow RegCleaner, scaricabile all'indirizzo **www.tweaknow.com** e presente nella sezione Utility dei CD 2 Demo e del DVD di questo mese, è certamente il miglior esponente di questa nutrita famiglia di programmi. La sua schermata principale consente di concentrare l'azione pulitrice sui vecchi driver, sulle più datate utility o sui più obsoleti controlli ActiveX. Premendo il pulsante **Scan Now** lanceremo un'analisi del registro che potrà durare da pochi secondi a qualche minuto.
Al termine di tale operazione, il programma ci segnalerà in verde le voci certamente inutili e in giallo quelle che potrebbero risultare necessarie a qualche programma ancora installato. Lasciamo il segno di spunta solo alle voci di cui siamo certi di fare a meno e premiamo il pulsante **Delete**.
Il registro si snellirà istantaneamente, rendendo il successivo riavvio del sistema leggermente più veloce. L'esecuzione di RegCleaner andrebbe ripetuta ogni due o tre mesi, o, in alternativa, subito dopo aver effettuato qualche corposa disinstallazione.

RegCleaner può concentrare la propria azione sui Font, sugli Uninstaller o sui i controlli ActiveX.

Le voci indicate con il colore verde possono essere cancellate senza alcuna preoccupazione.

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

Il Mip Mapping dei Radeon e delle GeForce va adeguato alle necessità di *GTA San Andreas*.

dell'ambiente che circonda CJ sono in modalità medio-bassa, non posso che consigliarti di elevare al massimo risoluzione e qualità degli effetti video. Chi possiede delle GeForce o dei Radeon molto meno potenti del tuo deve percorrere un'altra via: in presenza delle VPU ATI bisogna raggiungere la sezione 3D del Catalyst Control Center e impostare su High Quality la voce **Mipmap Detail Level**. I possessori di schede GeForce 4200, 4400 e 5200, invece, dovranno scaricare la versione 2.0 dell'utility NVHardPage dal sito **www.nvhardpage.com** e, una volta nella sezione **Direct3D**, impostare il valore **-24** alla voce **MipMap Detail**. NVIDIA ha dichiarato che il problema verrà completamente risolto dalla prossima versione dei ForceWare.

COMPAGNI D'ARMI PRIVI DI BUG

Ogni volta che lancio il demo di *Brothers in Arms* compare l'errore:

NVHardPage è una piccola utility dedicata alle schede GeForce.

Failed to load control 'CommonDialog' from comdlg32.ocx. Your version of comdlg32.ocx may be outdated

Superando l'errore ed entrando comunque nel gioco, le texture dei miei commilitoni sono tutte sfasate, rendendo i personaggi del gioco simili a dei porcospini.

Dimmu

Il messaggio di errore da te descritto compare quando un controllo ActiveX indica al registro di utilizzare una vecchia dll, al posto di quelle più recenti presenti nella cartella System. Grazie allo strumento **regsvr32.exe**, presente in Windows 2000 e XP, ripristinare il giusto percorso del componente in questione è particolarmente semplice. Inserisci il comando **regsvr32 comdlg32.ocx** nella casella Esegui del menu Start e aspetta che il sistema effettui una breve scansione dell'hard disk. Al termine dell'operazione, comparirà il messaggio **dllRegisterServer in cmdlg32.ocx riuscito**.
Non vi è correlazione, comunque, tra tale errore e i difetti grafici riscontrati successivamente, dato che questi ultimi sono causati dall'utilizzo di driver poco aggiornati. Installa la versione 5.7 dei Catalyst (presente anche sul DVD di GMC) e i tuoi compagni riacquisteranno il loro aspetto normale.

I soldati di *Brothers in Arms* devono limitare l'azione delle dll più invadenti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico. .

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10

Girerà sul vostro computer?

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Completare la propria collezione di DVD ... nel senso che vuole tutti DVD usciti sul mercato
Gioco preferito: LEGO Star Wars

PAOLO DENTE
Specializzato in: Essere evocato quando ... dimostra ... limiti, specie se la distribuzione è quella sbagliata.
Gioco preferito: Sorprendere Jodo

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Partire per un press tour mentre i colleghi cambiano la grafica delle sue rubriche, ... passare ... testi.
Gioco preferito: GTA San Andreas

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Tutti i giochi che coinvolgano una telecamera e un PC. E magari un pallone.
Gioco preferito: PES ... la telecamera

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare la cultura Pop americana all'interno della redazione di GMC, con tanto di torta di mele e Hulk Hogan
Gioco preferito: Battlefield 2

YURI ABIETTI
Specializzato in: ... suo pubblico ... spettacolari ... GdR ispirati a ... Stellari"
Gioco preferito: Star Wars KOTOR II

SILVIA MUNGO
Specializzata in: Organizzare in... facendo ... non ...
Gioco preferito: Thief II

Davanti, solo Valentino

Il miglior gioco sulle due ruote virtuali arriva al momento giusto per celebrare il mitico "46"!

INUTILE dire che, in un periodo avaro di soddisfazioni sportive a livello internazionale, l'arrivo di *MotoGP 3* sembra voler celebrare l'incredibile verve dell'eccezionale pilota romagnolo, che non ha deluso in nessun modo i suoi fan. Non voglio anticipare nulla della recensione in anteprima di GMC, se non che i circuiti cittadini, vera novità di *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3*, sono splendidi!

Tornano anche le lande fantasy di *Dungeon Siege*, firmato Gas Powered Games, che dimostra di essere – al momento – uno dei migliori eredi della tradizione di *Diablo*. Sottolineiamo che potrete provare entrambi questi giochi grazie ai demo presenti sui CD/DVD delle omonime versioni di GMC (nel caso del gigantesco demo in esclusiva di *DS 2*, da oltre un GB, non è stato fisicamente possibile "infilarlo" nei CD).

Come non citare *Fahrenheit*, che non sappiamo se definire "avventura" o "film interattivo": in ogni caso, siamo certi che si tratti di un gioco interessante!

Il periodo estivo è, come al solito, parco di titoli, in attesa del "pienone" autunno-invernale. Tuttavia, segnaliamo *Singles 2*, ovvero il ritorno del clone "sexy" di *The Sims*, e *Port Royale 2*, un altro titolo dal prezzo invitante di FX Interactive. Se, invece, preferite gli strategici, *Crown of Glory* è l'ultima fatica di Matrix, purtroppo non importata direttamente in Italia, che consente di rivivere in ogni aspetto le campagne napoleoniche.

La vera novità di questo mese, come ormai avrete già ampiamente notato, è il cambio di grafica della rivista. Anche la sezione delle recensioni è stata completamente ridisegnata. Segnaliamo il nuovo box dedicato all'hardware che – speriamo – sia ancora più chiaro e completo (per la "spiegazione" vi rimandiamo alla pagina a sinistra), e soprattutto due voti "parziali" extra (oltre ai classici Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità), che varieranno secondo il genere. Per esempio, un simulatore di volo avrà, in aggiunta ai soliti quattro, Campagna e Missioni e Intelligenza Artificiale, mentre per gli FPS ci saranno Armi e Design delle Mappe, e nei GdR Trama e Libertà d'azione.

Mi raccomando, fateci sapere cosa pensate sia di questi elementi, sia della nuova grafica. L'appuntamento è sul forum di GamesRadar (**forum.gamesradar.it**)!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 92 — pag. 96 — pag. 100 — pag. 104 — pag. 106

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Millantare misteriosi guasti al computer per giustificare ritardi inauditi e poco credibili.
Gioco preferito: *Silent Hunter III*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Istruire i colleghi nella nobile arte del Wrestling, indulgendo nell'illustrazione della Tombstone Piledriver
Gioco preferito: *Juiced*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Sognare incursioni stealth con Paglianti, e farsi beccare subito dalle guardie, peraltro disarmate.
Gioco preferito: *Praetorians*

MONICA SOTGIU
Specializzata in: Educare i collaboratori nella disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Adorare chi gli procura in anteprima sei mesi di gioco gratis sul suo MMORPG preferito
Gioco preferito: *World of Warcraft*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello. Ma è il lavoro!
Gioco preferito: *MotoGP 3*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare i testi delle recensioni scritti in un dialetto del Kurdistan (versione arcaica) proprio quando siamo di corsa.
Gioco preferito: *Still Life*

■ Le autostrade di Tokyo sono perfette per esibirsi in pieghe scandalose.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

MOTOGP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

■ Per aumentare il livello di difficoltà, basta passare dalle visuali esterne a quelle in soggettiva.

Il circo delle due ruote mette da parte il realismo e brucia pneumatici in omaggio alla spettacolarità.

L'ITALIANO, C'È!

In *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* le voci del menu sono tradotte in maniera eccellente, così pure le spiegazioni relative alle prove da sostenere nella modalità Esercitazione. Queste ultime sono impreziosite dal commento di Guida Meda (il telecronista ufficiale del campionato MotoGP trasmesso in TV da Italia 1), così come i filmati segreti sulla passata stagione del MotoGP, da sbloccare nella modalità Carriera.

NEL CD E NEL DVD

All'interno del CD 2 e del DVD, allegati alle rispettive edizioni di GMC di questo mese, troverete il demo di *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* con due circuiti da provare.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL precedente episodio di *MotoGP: Ultimate Racing Techology 3*, pubblicato nel 2003, era stato accolto in maniera favorevole dalla stampa e dai giocatori dal polso allenato, mentre, per via della sua innegabile difficoltà, aveva lasciato in parte interdetto il grande pubblico.

Certo, nel caso del titolo di THQ non ci si trovava di fronte al realismo "ossessivo" dei *Superbike* di Milestone, ma per riuscire a domare l'esubero di cavalli delle moto era comunque necessario dosare con perizia l'acceleratore e avere un fiuto innato per le traiettorie imposte dai tracciati.

Dopo aver girato in pista con *Ultimate Racing Technology 3*, GMC è "lieta" di informare i lettori che il gioco è stato reso molto più accessibile. Abbiamo inserito le virgolette, perché non siamo del tutto convinti che la tendenza alla semplificazione sia cosa buona. Di certo, il terzo episodio è studiato in modo da incontrare le esigenze di un pubblico più ampio, anche quello non direttamente interessato alle gesta dei campioni del Motomondiale. Valentino Rossi, Sete Gibernau e Max Biaggi, tanto per citare alcuni dei nomi più illustri, sono ancora della partita, ma la loro corsa al titolo è affiancata da una nuova modalità, denominata Estremo.

Proprio quest'ultima rappresenta la principale evoluzione del gioco in termini di contenuti e ne sancisce, in maniera inequivocabile, la svolta arcade. Innanzitutto, le moto che si utilizzano nelle gare estreme non sono reali e così pure i nomi dei piloti che animano le sfide. Non si tratta più di correre sui circuiti ufficiali, bensì di affrontare percorsi ambientati in sedici diversi scenari del globo.

In sella a tre diverse categorie di moto (da 600, 1.000 e 1.200 centimetri cubici), gli scavezzacollo impennano e derapano in maniera funambolica lungo le strade della Costa Azzurra, si lanciano in accelerazioni furiose attraverso la notte di Tokyo, esagerano nelle pieghe per domare le colline della Toscana. Insomma, producono spettacolo a bizzeffe, reinterpretando il grip (aderenza) dei pneumatici e concedendosi licenze poetiche con le traiettorie.

> "È normale affondare sul freno anteriore anche in piega"

Le prove della modalità Estremo sono articolate in modo da costringere il pilota a spingere sempre al massimo, a correre per vincere senza accontentarsi dei piazzamenti (e quindi dei punti) preziosi, invece, nel contesto del Gran Premio. Ciò che conta è guadagnare gli euro necessari a migliorare i propri bolidi, a farli evolvere, da modelli ispirati alla produzione di serie, in mostri dalla potenza e dalla stabilità impossibili. I parametri su cui si basa il miglioramento meccanico riguardano, tra gli altri, lo spazio

SCUOLA GUIDA

Per quanto *MotoGP 3* rientri a pieno merito nella categoria dei titoli "installa e spassatela", il fatto che si corra su due sole ruote, invece che su quattro, potrebbe comunque mettere in difficoltà i principianti. Per evitare che ciò accada, Climax ha inserito la modalità Esercitazione che, partendo da semplici esercizi di accelerazione e frenata, svela ai piloti i segreti dei centauri più navigati. Ogni prova è introdotta da una descrizione tecnica e arricchita da riflessioni sul corretto stile di guida.

■ Il freno anteriore è il più utilizzato in gara, in quanto garantisce un migliore controllo del mezzo.

■ La traiettoria corretta è evidenziata dai segni dei pneumatici sull'asfalto.

■ Quando si viaggia in gruppo, i contatti tra le moto sono pressoché inevitabili.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Le numerose opzioni grafiche consentono di tarare *MotoGP 3* a puntino. Nell'impostare i parametri sui nostri computer, abbiamo ritenuto fondamentale che il gioco non scendesse mai sotto i 50 FPS. All'AntiAliasing abbiamo sempre preferito gli effetti speciali (non è consentito abilitarli contemporaneamente), sicuramente più spettacolari.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Special FX	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200

Alle risoluzioni più basse abbiamo dovuto disabilitare ogni opzione grafica avanzata. Gli altri parametri sono stati mantenuti ai livelli predefiniti. Salendo a 1280x1024 abbiamo abbassato al minimo ogni parametro, rendendo l'impatto visivo inadeguato.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Special FX	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200

La scheda video obbliga a diminuire alcuni dettagli (ma non abbiamo tolto gli effetti speciali) a a qualche ritocco verso il basso ai particolari degli avversari a alla risoluzione delle texture. Correndo con questi parametri *MotoGP 3* è godibile sino a 1280x1024.

PC Fascia Alta

Risoluzione	600x600	1024x766	1260x1024	1600x1200
Special FX	600x600	1024x766	1260x1024	1600x1200

Nessun problema per un Athlon FX-53 accoppiato a una X800 XT: non si scende mai sotto i 60 FPS, in nessuna situazione, anche elevando a livelli estremi le opzioni più nascoste fra i menu di configurazione.

PILOTI IN CARRIERA

I circuiti delle categorie Gran Premio ed Estremo possono essere affrontati in emozionanti gare veloci, ma per tuffarsi nel vivo del gioco è necessario impegnarsi nella modalità Carriera. Se si decide di sfidare i campioni reali, bisogna partire dalle scuderie meno quotate e guadagnare, gara dopo gara, le posizioni necessarie a entrare nei team di punta. Nella carriera estrema, invece, si gareggia per guadagnare gli euro sufficienti ad acquistare moto più potenti e per migliorare le caratteristiche tecniche di quelle già in proprio possesso.

Per un pilota virtuale italiano, entrare nella scuderia Ducati rappresenta il coronamento di un sogno.

La Arashi Tengu è una moto "scarsa", che necessita di elaborazioni radicali per non sfigurare sulle piste.

SOLUZIONI PERSONALI

All'inizio di una nuova carriera nella categoria Gran Premio, il giocatore ha solo tre moto tra cui scegliere: Proton KR5, Harris WCM990 e Yamaha YZR-M1. Per quanto concerne l'estetica, sono disponibili diverse livree per il casco, la tuta e le carene, mentre per caratterizzare lo stile di guida si possono assegnare 25 punti al proprio pilota, suddividendoli tra Curve, Frenata, Velocità Max. e Accelerazione.

ELOGIO ALLA FOLLIA

Il modello di guida di *MotoGP 3* è estremamente permissivo. Ciò consente di affrontare le gare in maniera disinvolta e persino di esibirsi in acrobazie degne degli assi del manubrio. Per spassarsela alla grande, non bisogna esitare a intraprendere una gara fuori dal contesto del campionato e lasciare che gli avversari procedano per la loro strada. Non appena il campo sarà sgombro, sarà la volta di dare gas senza ritegno e di giocare con il freno anteriore per far fumare il pneumatico, oppure di accelerare bruscamente per esibirsi in impennate da circo.

In *MotoGP 3* è consentito reinterpretare le traiettorie senza venire puniti dal cronometro.

Una manovra delicata, che richiede di accelerare e poi frenare senza paura solo con l'anteriore.

I pneumatici non scoppiano, quindi sentitevi liberi di dare libero sfogo alla vostra vena artistica.

Per eseguire dei disegni sull'asfalto bisogna accelerare a fondo e parzializzare il freno anteriore.

L'impennata richiede una forte accelerazione e uno spostamento all'indietro del baricentro.

Nei circuiti della modalità Estremo le vie di fuga sono ridotte al minimo.

di frenata e i cavalli alla ruota, due aspetti che, una volta elaborati al massimo, sono in grado di garantire tempi fenomenali anche ai livelli di difficoltà più elevati.

Sul piano della tecnica di guida, la sola differenza tra le due modalità Estremo e Gran Premio è l'aumento di aggressività. L'opportunità di affrontare le gare di fantasia con maggiore audacia dipende dalla conformazione dei tracciati. Quelli della classe MotoGP rappresentano la digitalizzazione minuziosa delle loro controparti reali e sono quindi caratterizzati da ampie vie di fuga. Al contrario, le scorribande attraverso le vie di Praga e le corse nella notte di Tokyo avvengono per lo più su strade delimitate da guard rail e muretti. Di conseguenza, sbagliare al Mugello significa partire per la tangente e accumulare secondi di penalità correndo sull'erba o sulla sabbia, mentre incappare in un dritto sulla tangenziale della capitale nipponica equivale a urtare violentemente contro un muretto, senza allontanarsi dalla carreggiata. Sapendo che i contatti con le protezioni sarebbero stati molto frequenti, soprattutto durante le prime ore di gioco, gli sviluppatori hanno preferito abbandonare del tutto il realismo e optare per una drastica riduzione degli incidenti. Succede, così, che gli urti, anche quelli di entità rilevante, non causano automaticamente la caduta del pilota, ma solo dei sobbalzi incredibili del mezzo, seguiti da una cospicua perdita di velocità. Insomma, nulla in confronto a ciò che accadrebbe nella vita di tutti i giorni.

L'approccio disinvolto al mondo delle due ruote è sostenuto da un modello dinamico che, nel suo insieme, è lecito definire permissivo. Chiunque abbia una certa esperienza con le moto – vale anche

RICCHI PREMI

Vincere le gare "sverniciando" i campioni del motomondiale e seminando gli scavezzacollo dell'Estremo dà una grande soddisfazione, che aumenta in maniera esponenziale quando si trionfa in intere stagioni e si iniziano a sbloccare i filmati presenti nel gioco. I video sono relativi alla passata stagione e sono commentati dall'inconfondibile timbro di Guido Meda.

La pioggia causa notevoli problemi di visibilità, ma non pregiudica eccessivamente la tenuta di strada.

CLINICA MOBILE

Gli incidenti di *MotoGP 3* presentano un doppio vantaggio: sono estremamente spettacolari e non causano danni al pilota o alla moto. I più devastanti avvengono quando si viaggia in gruppo e si riesce a coinvolgere gli avversari in capitomboli a catena. Per non ferire la sensibilità dei giocatori, le moto urtano con violenza contro quelle stese sull'asfalto, ma non sono in grado di investire i centauri, che vengono superati come se si trattasse di fantasmi.

Il nostro pilota rosso entra perpendicolarmente sul muretto e perde il controllo del mezzo...

... che viene centrato dall'avversario in blu, il quale finisce a sua volta sull'asfalto.

La strada è bloccata e ciò permette ad altri due centauri di esibirsi in voli acrobatici.

PUNTI DI VISTA

Per rendere più impegnative le gare, è lecito passare dal livello di difficoltà dei principianti a quello dei campioni. In questo modo, non si modificherà l'esperienza di guida, ma verrà aumentata l'abilità degli avversari. Per correre in maniera più complessa, invece, è necessario passare dalle visuali esterne alle spalle del pilota a quelle interne: in soggettiva dal cupolino o, addirittura, dalla telecamera montata sulla moto.

Quando si corre con l'inquadratura esterna, la moto è più semplice da controllare.

Per assaporare in pieno il brivido delle due ruote, è necessario gareggiare in soggettiva.

AUTORADIO SU DUE RUOTE

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 **consente di sostituire la colonna sonora predefinita con qualsiasi altra musica di propria scelta. Il gioco utilizza il formato Ogg Vorbis, equiparabile per qualità all'MP3, ma esente da problemi di licenza. Per convertire la musica in Ogg è necessario scaricare l'apposita applicazione dal sito www.vorbis.com e codificare i brani a 44100 Hz/sec., prima di trasferirli in una nuova cartella nella directory soundtracks presente in \THQ\MotoGP URT 3.**

lo scooter – sa bene che le linee da seguire quando si guida in maniera aggressiva sono dettate dalla conformazione della strada. Quasi sempre esiste un solo modo per affrontare in maniera efficace una curva. In *MotoGP 3*, invece, è normale presentarsi impiccati (in gergo significa al limite) alla fine dei rettilinei, tanto poi è comunque consentito affondare sul freno anteriore, anche in piega, e aprire con arroganza il gas mentre il mezzo è ancora inclinato. Tutto ciò è emozionante e oltremodo divertente, anche se ben poco verosimile.

L'esubero di potenza dei quattro tempi ufficiali presenti nella modalità Gran Premio e di quelli fantasiosi dell'Estremo è evidente quando si picchietta sul tasto dell'acceleratore nel bel mezzo di una curva. Come già accadeva nei precedenti due episodi del titolo di Climax, infatti, anche in quest'ultimo, decelerare e, subito dopo, accelerare senza ritegno serve a innescare una derapata di potenza. La ruota posteriore inizia a disegnare

"Gli istanti successivi alla partenza esaltano le pupille"

virgole di gomma nera sull'asfalto e la moto ondeggia come un motoscafo, senza però perdere la retta via. Certo, per mantenere una traiettoria vincente è necessario apportare delle correzioni con il manubrio, ma niente che vada oltre un po' di contro-sterzo. Tutto sommato, il Dottore e i suoi allegri avversari certe le cose le fanno anche dal vero, quindi perché non sbizzarrirsi per gioco?

La ragione di fondo per cui la derapata controllata va bene solo fino a un certo punto è che tale manovra è troppo frequente – in pratica, la si può eseguire a ogni curva – e troppo semplice da controllare. Perché la faccenda risultasse realistica, sarebbe stato necessario che le moto, una volta messe di traverso, avessero avuto licenza di disarcionare i piloti dal polso poco educato e che gli errori venissero pagati con uscite disastrose lungo le vie di fuga dei circuiti ufficiali o con schianti contro i muretti dei percorsi estremi. Invece, la prima ipotesi non si verifica praticamente mai e la seconda, seppure frequente, manca della componente punitiva.

Se la guida spericolata e disinvolta fosse stata una prerogativa della modalità Estremo non avremmo avuto nulla da obiettare, ma visto che il modello di guida è condiviso dalle gare ufficiali del Motomondiale, ci sentiamo autorizzati alla critica, pur ammettendo che quanto viene tolto al realismo dinamico trova una compensazione abbondante sul piano dei contenuti. I piloti reali sono riprodotti in maniera impeccabile, proprio come

■ *MotoGP 3* è un tripudio grafico che parte dall'intarsio dei pneumatici e si completa con le serigrafie dei caschi.

■ Per far ruzzolare sull'asfalto un campione come Valentino bisogna compiere delle manovre indecenti.

VIAGGIARE INFORMATI

In *MotoGP 3*, il monitor mette a disposizioni numerose informazioni relative alla gara e alla conformazione del tracciato.

le loro moto e i circuiti. Affrontare una prova del campionato significa vivere emozioni forti già prima dello start, quando i centauri sono allineati sulla griglia e il rombo dei loro quattro tempi stimola i timpani e accelera il battito cardiaco. Purtroppo, i diritti ufficiali sono relativi alla stagione 2004 e non contemplano, quindi, i movimenti di mercato che hanno preceduto il campionato in corso, ma il coinvolgimento nella competizione è comunque garantito.

Gli istanti immediatamente successivi alla partenza esaltano le pupille, che rimangono esterrefatte dalla potenza del motore grafico, capace di gestire 20 piloti senza incappare in cali di frame rate e senza lesinare sui dettagli delle moto e dei circuiti. Poi, non appena la pista si apre su un tratto rettilineo, la velocità diventa padrona indiscussa della situazione. Una velocità pazzesca, per la cui resa visiva gli sviluppatori non hanno esitato a ricorrere a sfocature generose. Queste ultime, combinate con l'effettiva rapidità di avanzamento sullo schermo, trasformano *MotoGP 3* in una seduta di ipnosi, che si impossessa della mente del centauro e la spara in una giostra da 300 e più chilometri orari. Niente di grave se, giunti alla prima curva, ci si appoggia senza ritegno alle carene degli avversari o li si tampona senza incappare in cadute catastrofiche: in pista vale tutto, perché in *Ultimate Racing Technology 3* la parola d'ordine è spettacolo... e non solo in single player!

Trattandosi di un titolo destinato a girare sia su PC, sia su Xbox (e quindi su Xbox Live), è logico che Climax abbia lavorato sodo per implementare una modalità online convincente. Le competizioni in rete supportano un massimo di 16 partecipanti e, nel caso dell'edizione PC, si avvalgono del supporto di GameSpy Arcade.

Il nostro giro su *MotoGP 3* termina qui. Dopo aver sfrecciato senza remore attraverso il mondo a due ruote, è arrivato il momento di abbassare il cavalletto per dare delle risposte definitive ad alcuni quesiti fondamentali. È simulativo? Nemmeno per sogno. È divertente? Come sognare di essere Valentino. Vi piacerà? Questo dovete dircelo voi, noi possiamo solo darvi gli strumenti per valutarlo correttamente.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

IL PIACERE DELL'ANALOGICO

Il sistema migliore per controllare i bolidi di *MotoGP 3* passa attraverso un gamepad dotato di stick analogico. La levetta va utilizzata per sterzare gradualmente e per spostare il baricentro del pilota, mentre i pulsanti sono destinati alla gestione dei freni (anteriore e posteriore), dell'acceleratore e del cambio di visuale.

IN ALTERNATIVA...

Superbike 2001, Ott 00, 9
Un gioco dell'italiana Milestone, che ancora oggi mette a dura prova l'abilità dei piloti più smaliziati.

MotoGP 2: Ultimate Racing Technology, Ago 03, 8
Si corre ancora con le moto a due tempi da 500 cc., ma lo spettacolo non si perde. Ovviamente, manca la modalità Estremo.

Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Climax** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 53,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.thq.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 640 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro
- Diritti ufficiali del MotoGP
- Modalità Estremo per correre da pazzi
- Modello dinamico alla portata di tutti

Contro
- Troppo facile per gli esperti
- Moto e piloti della stagione 2004
- I bolidi dell'Estremo non sono reali

La festa motociclistica firmata da Climax e THQ si conferma appassionante, divertente e accessibile, oltre che ricca di piloti a tracciati. Il prezzo da pagare per tanta giocabilità è la mancanza di realismo.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
8	8	8	8	9	8

8½

Raggi di luce e specchi da spostare, non sempre la sola forza risolve...

Non fidatevi di un innocuo forziere, potrebbe nascondere un Mimic, uno degli avversari più temibili!

GENERE: GDR/AZIONE

DUNGEON SIEGE 2

Spade, draghi ma niente principesse da salvare... menano pure loro!

IN ITALIANO

Pensando alla mole di testo e recitazione che offre *Dungeon Siege II*, è piacevole verificarne la completa traduzione e il doppiaggio in italiano, a maggior ragione alla luce del livello medio cui tutto si assesta. Anche il parlato, una volta tanto, può essere considerato di qualità, fatta eccezione per qualche voce non sempre adeguata al personaggio cui è abbinata.

NEL DVD

Nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese, troverete il gigantesco (oltre 1 GB!) demo di *Dungeon Siege II*, in esclusiva. Il demo vi permetterà di gustare una generosa porzione del gioco completo, quindi non perdetevelo!

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SIN dai tempi in cui Blizzard tentò di rivoluzionare il genere dei GdR su computer con *Diablo*, il mondo degli appassionati si divise tra coloro che consideravano quest'ultimo un capolavoro di giocabilità, e quanti lo disprezzavano come un'aberrazione del concetto classico di gioco di ruolo in cui l'abilità più importante era la velocità con cui si premevano i tasti del mouse.

Quale che sia la verità (e probabilmente sta nel mezzo), di una cosa *Diablo* è stato indubbiamente responsabile: dell'origine di un filone di titoli che adattavano le meccaniche "da GdR", piegandole in funzione di immediatezza e semplicità, o più propriamente, dell'azione. Tra i tentativi di imitazione, solo pochi hanno raggiunto gli standard imposti dalla stessa Blizzard (nessuno, probabilmente, quelli di *Diablo 2*), ma tra questi non facciamo fatica a menzionare l'originale *Dungeon Siege* realizzato per Microsoft da Gas Powered Games.

La casa di Chris Taylor decise di percorrere una strada un po' più tortuosa rispetto ai vari imitatori, cercando di mettere nelle mani di un singolo giocatore la gestione di un intero party e di lasciare lo sviluppo delle caratteristiche dei personaggi non a decisioni premeditate, ma all'effettivo utilizzo delle loro capacità. Questo secondo aspetto, soprattutto, poteva definirsi il fiore all'occhiello di *DS* (quattro "percorsi" tra corpo a corpo, attacco a distanza, magia naturale e da combattimento, che a loro volta andavano a condizionare tre caratteristiche: Forza, Destrezza e Intelligenza), promuovendone la componente di immediatezza, ma, allo stesso tempo, garantendo un livello di profondità e varietà pressoché unico.

Una trama accattivante e un'ambientazione vasta e curata rappresentavano gli ultimi ingredienti di un cocktail piuttosto interessante, minato però dalla scarsità di missioni parallele e da un'eccessiva propensione verso, concedeteci l'espressione, le "mazzate gratuite senza ritegno".

Nel realizzare questo seguito, dopo tre lunghi anni di lavorazione, Gas Powered Games ha optato per mantenere quasi in toto la struttura di gioco originale, lavorando sull'approfondimento di un aspetto base quale l'evoluzione dei personaggi e sull'aumento del numero di missioni a disposizione, con un occhio di riguardo per le imprese meno dipendenti da semplici clic del mouse e più orientate verso l'impiego di un minimo di materia grigia. Il primo aspetto, soprattutto, ha visto l'introduzione di linee di talenti per ogni singola specializzazione, destinati a potenziare passivamente le abilità del personaggio e a fornire speciali poteri dagli effetti devastanti, ma anche dal notevole utilizzo tattico.

Così, mentre a un mago è consentito aumentare la potenza degli incantesimi o diminuire il tempo necessario per lanciarli, allo stesso modo si sarà liberi di scegliere se specializzare un guerriero nelle arti difensive, nell'uso di armi a due mani o nell'impugnarne due contemporaneamente. Tali scelte, combinate con l'equipaggiamento appropriato, consentono di raggiungere

UN MULO PER AMICO

Come nel precedente episodio, all'inizio del gioco non sceglierete il vostro party completo, ma lo formerete con gli avventurieri che incontrerete durante l'avventura, lasciandovi alle spalle compagni non più desiderati.
In *DS 2*, tuttavia, non abbandonerete questi ultimi in mezzo al nulla, ma verranno inviati a una locanda, pronti per essere nuovamente reclutati a ogni visita presso la città. Anche il famoso mulo, necessario per trasportare più oggetti, è stato interamente rivisto come concetto. Oltre a poter aggiungere al gruppo diversi tipi di animali, infatti, questi ultimi (mulo incluso) prenderanno parte attiva nei combattimenti, ma andranno nutriti con oggetti (che ne condizioneranno le caratteristiche) così da aumentare i loro poteri... e le loro dimensioni!

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

[illegible] più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda [illegible] peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

[illegible] al meglio qualsiasi gioco, e *DS 2* non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

FAI DA TE

Come se l'incredibile quantità di oggetti magici che troverete nelle lande di Aranna non fosse sufficiente, in *DS 2* avrete modo di crearvi oggetti personali sfruttando gli incantatori. Per far questo, avrete bisogno di tre componenti: un oggetto base identificato come "incantabile", i reagenti (ottenuti sempre dai mostri uccisi) e una discreta quantità di oro per il servizio. Più elevata sarà la qualità dell'oggetto da incantare, maggiore il numero di "spazi" a disposizione per inserire i reagenti.
A onor di cronaca, particolari equipaggiamenti unici e i set in generale possiedono statistiche migliori di quanto ottenibile in questo modo. Ciò, di fatto, rende l'incantare più un passatempo, che una reale necessità.

Ognuno dei tre atti di gioco prevede scontri "eccezionali", per dimensioni e impegno... Caricate i poteri!

I portali rappresentano il metodo di viaggio più veloce e immediato, ma andranno attivati lungo la strada.

Oltre ai membri del gruppo, potrete evocare delle creature, secondo la scuola di magia posseduta.

"È una formula già testata, ma che riesce a essere sempre molto divertente"

una singolare profondità tattica, pur mantenendo il tutto a un livello di semplicità adeguato per il concetto di "azione", che continua a essere il reale motore di *Dungeon Siege II*. Un "combattente corpo a corpo" armato di scudo, per esempio, sarà in grado di provocare i nemici presenti nell'area costringendoli a focalizzarsi su di lui, lasciando in pace altri membri del party, magari più deboli.

L'unico neo in questa formula riguarda l'effettiva difficoltà nel portare avanti più specializzazioni con un singolo combattente, per via dei limiti imposti (un solo punto distribuibile per livello di crescita del personaggio, e non per punteggio di abilità acquisita); tuttavia, il suo aspetto più interessante concerne l'applicazione assolutamente libera. Sfruttare tatticamente questi poteri o altri accorgimenti strategici (come specifiche azioni in grado di provocare determinati tipi di avversari) produce dei risultati spesso soddisfacenti, ma anche l'approccio più "bruto" al problema consente di avanzare senza eccessive difficoltà, magari relegando tali attacchi speciali a semplici armi di distruzione di massa.

Questo diverso livello di sfruttamento del gioco si riflette anche in molte altre scelte possibili: nell'impostazione del party – per cui può essere decisa l'aggressività tanto indiscriminata quanto automatica, o il pieno controllo delle azioni del gruppo da parte del giocatore – e nella struttura delle quest, che si snodano in una trama principale estremamente lineare. A questa si aggiunge una soddisfacente serie di missioni parallele, spesso magistralmente intrecciate tra loro, che richiedono con piacevole frequenza la soluzione di enigmi "più da GdR" e una sana dose di esplorazione del mondo di Aranna, così meticolosamente costruito.

Per gli estimatori dell'episodio originale, infatti, *DS 2* riporta il giocatore in queste terre già note, con una trama inedita e slegata dal primo capitolo (se non per blandi accenni), ma non per questo meno avvincente, e con la giusta dose di colpi di scena. Senza scendere in dettagli troppo rivelatori, l'intreccio segue il filone "dell'eroe per caso", con il vostro alter-ego protagonista (quasi) inconsapevole di una lotta tra due potenti manufatti (una spada e uno scudo) che sembrava conclusa millenni prima, ma dietro cui si muovono forze ben più oscure e minacciose di un normale "boss di fine livello".

Insomma, si tratta di una formula già testata e riproposta in forma abbellita e maggiormente curata, ma che riesce, in una singola parola, a essere sempre molto *divertente*; divertente nell'indiscriminato

MAPPA

Non sottovalutate la piccola mappa offerta dal gioco. Oltre ad aiutarvi nelle esplorazioni più minuziose, segnalerà (con spirito poco fantasy, ma molto pratico) la posizione di nemici che non siano nascosti e, soprattutto, la presenza di oggetti con cui sarà possibile interagire, primi tra tutti gli innumerevoli bottoni per aprire i passaggi segreti.

CANTI

Sparsi per il mondo di Aranna incontrerete dei piccoli tempi, all'interno dei quali declamare dei particolari canti dagli effetti benefici. Potrete così potenziare temporaneamente vari aspetti del vostro gruppo, ma anche ottenere alcune sorprese e, perché no, delle capacità speciali che vi saranno molto utili durante l'avventura. Una piccola nota di colore: tali canti potranno essere recitati automaticamente dal vostro diario o, per gli amanti del latino maccheronico, scritti manualmente come se fossero veramente pronunciati dal vostro gruppo.

PARTY

Inizialmente, saranno solo due i membri che potrete contare nel vostro gruppo. Tale numero sarà incrementabile fino a quattro, in cambio del vile denaro (inclusi eventuali "animaletti" di compagnia). Ai livelli di difficoltà più elevati, infine, potrete aumentare fino a sei il numero di combattenti del party.

■ Questo forziere è protetto da un amichevole spettro. Se solo poteste capire ciò che ha da dirvi...

■ Oltre agli oggetti magici rari, troverete equipaggiamenti unici e parti di set dai notevoli poteri.

CONTINUA?
Terminato *Dungeon Siege II* in single player, inizialmente accessibile solo al primo livello di difficoltà, avrete modo di affrontare sfide più impegnative mantenendo lo stesso gruppo originariamente creato. Questa scelta non cambierà nulla in termini di gioco, fatta esclusione per il livello dei mostri e per la qualità degli oggetti raccolti. Le armi e le corazze più potenti (nonché parte dei set di alto livello) saranno ottenibili solo in questo modo.

IN ALTERNATIVA...

Diablo 2, Ago 00, 9
Dopo averlo inventato, solo Blizzard è riuscita a rifinire lo stesso genere dei GdR d'azione con un seguito dalla forte componente multiplayer, tuttora frequentato da migliaia di giocatori

Sacred, Ago 04 8
Uno dei migliori cloni di *Diablo* (e del primo *Dungeon Siege*), che ha dalla sua anche un ottimo prezzo.

genocidio di ogni sorta di creatura nemica in un trionfo di frattaglie; divertente nella spasmodica esplorazione di ogni angolo del mondo, alla ricerca di aree che racchiudono nuovi segreti; divertente nella lettura dell'incredibile mole di testo e nella recitazione (tutto rigorosamente in italiano), che svela retroscena, camei e nozioni "storiche" di ogni tipo.

Divertente persino nella maniacale smania di collezionismo che instilla la caccia irrefrenabile all'ultimo pezzo del set di equipaggiamento per il personaggio più simpatico. Si tratta, in pratica, di vari "giochi nel gioco", che insieme vanno a creare un'esperienza completa e trascinante, ma che lascia molto spazio ai gusti personali nel modo in cui viverla.

Grafica e sonoro, sempre di splendida fattura e con motivi altamente evocativi, sono complici accondiscendenti di questo risultato, pur se alcune scelte visive, specialmente nel numero dei poligoni utilizzati per i personaggi, tradiscono una tirata a lucido dell'originale motore "Siege", sviluppato internamente da Gas Powered. A essere onesti, ciò non pregiudica il risultato finale, sia per la scioltezza con cui l'hardware attuale gestisce il tutto alle risoluzioni più elevate, sia per le scelte stilistiche, tra tripudi di colori e una certosina cura dei dettagli, che lasciano intuire un lavoro più di "grafica" che di "potenza".

In mezzo a tanta grazia, a tratti quasi inattesa, *DS 2* non si dimentica della componente multiplayer, che appare migliorata grazie a precedenti esperienze (anche di illustri concorrenti). Laddove un'indesiderata morte, per esempio, lasciava nel gioco originale tutti i vostri possedimenti alla mercé del meno onesto, ma più lesto di mano, compagno virtuale, *Dungeon Siege II* crea una lapide pronta a restituire gli averi al legittimo proprietario. Infine, oltre alle normali partite via Internet e LAN, dove sarà consentito importare i personaggi sviluppati in singolo (fino a tre contemporaneamente, rendendo l'esperienza godibile anche da due amici), esiste una modalità che si appoggia al servizio gratuito offerto da GameSpy, in cui gli eroi verranno gestiti "lato server", evitando una serie di problemi ben noti a molti frequentatori del genere e su cui ci riserveremo di tornare non appena le terre di Aranna verranno finalmente aperte a un più vasto e avventuroso pubblico.

Carlo Barone

■ Una roccaforte alleata sotto l'attacco nemico ha bisogno di voi... Qualcuno ha detto Minas Tirith?

info ■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Gas Powered Games** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.gaspowered.com/ds2**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 1GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Ottima evoluzione dei personaggi
- Vasto, molto vario e curato
- Trama intrigante e ricca di quest secondarie

- Poche le novità sostanziali
- Difficile sviluppare più classi
- Manca la generazione casuale delle mappe

Chi si attendeva un gioco nuovo resterà deluso, ma tutti gli altri troveranno esattamente quello che si può desiderare da un GdR d'azione. Le poche novità colpiscono nel segno e rendono *DS 2* una portata sopraffina per gli appassionati... e non solo per loro.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
8	8	9	9	8	8

8½

■ Marcus, fratello di Lucas e sacerdote, alla tomba di famiglia. Sarà di grande aiuto in varie occasioni.

GENERE: AVVENTURA

FAHRENHEIT

■ Una delle sequenze più affascinanti è un flashback dell'infanzia di Lucas, con una partita a nascondino molto pericolosa.

"Non scoprirò cosa è accaduto in quella fredda notte di gennaio, poiché agli occhi del mondo sono solo un assassino!"

IN ITALIANO

Nel DVD di *Fahrenheit* sono presenti cinque lingue e il gioco è completamente tradotto in italiano. Nota di merito per il doppiaggio e per la recitazione, davvero di buon livello.

INSTALLAZIONI LUNGHE E NOIOSE

Spesso, la fase di installazione di un gioco è la parte meno divertente, soprattutto quando – come nel caso di *Fahrenheit* – si è costretti ad attendere più di una decina di minuti prima di giocare. Per ingannare l'attesa, durante l'installazione è possibile rispondere a un quiz su New York. Probabilmente, non ci metterete molto a completarlo, ma l'idea è davvero originale!

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN misterioso assassinio? Cosa sarà mai successo in quella maledetta notte? Due domande cui dare una risposta in un'avventura da vivere fino in fondo. Quantic Dream, il team di sviluppo di *Fahrenheit*, è riuscito nella titanica impresa di costruire una vera storia, non il classico intreccio narrativo che tiene insieme forzatamente personaggi, luoghi ed enigmi da risolvere.

In un anonimo bagno di uno squallido bar di New York, Lucas Kane, il protagonista di questa avventura, si risveglia improvvisamente, frastornato come se fosse uscito da uno stato di trance. Accanto a lui giace il corpo di una persona che non ha mai conosciuto e che ha ucciso – barbaramente – con tre pugnalate al cuore. Lucas Kane era – è – una persona onesta. Cosa può averlo portato a compiere un gesto di tale efferatezza? Quale significato potranno mai assumere i simboli che si è "accidentalmente" inciso con il pugnale insanguinato sugli avambracci?

Lucas, non bastasse la difficile situazione in cui si trova, comincia ad avere strane visioni su avvenimenti che accadranno a breve, nonché su immagini criptiche, apparentemente prive di significato. Braccato dalla polizia per l'omicidio commesso, il povero Kane dovrà cercare di non farsi catturare per scoprire la verità.

Sin dall'inizio, è facile comprendere cosa aspettarsi da *Fahrenheit*: nel ristorante c'è un poliziotto e Lucas deve assolutamente "darsela a gambe", senza destare particolari sospetti. Che fare? Cercare di inquinare le prove oppure limitarsi a scappare, ripulendosi mani e vestiti dal sangue? Una fuga veloce significa lasciare per strada molti indizi che, più avanti nel gioco, potrebbero facilitare il lavoro di indagine delle forze dell'ordine. Essere razionali e controllare il proprio istinto potrebbe significare "guadagnare" tempo

"Il punto forte di *Fahrenheit* è l'elevata rigiocabilità"

prezioso per tenere lontani i detective della squadra omicidi e per reperire qualche prova importante. Le "tracce" rimaste sul luogo del delitto si riveleranno, comunque, utili: infatti, nel corso dell'avventura il giocatore impersonerà anche la bella Carla Valenti e il suo prezioso collaboratore Tyler, agenti di polizia incaricati di risolvere questa delicata indagine. La loro prima apparizione segue la fuga di Lucas dal locale: arriveranno nell'edificio e inizieranno le ricerche, basandosi sulle testimonianze e sulle prove rinvenibili.

Fahrenheit è strutturato in capitoli, divisi per personaggi e per orario. Per esempio, se in un certo istante i protagonisti si troveranno in luoghi differenti e faranno qualcosa di importante, il giocatore sarà chiamato a impersonarli e a vivere quei momenti nei panni di ciascuno di loro. Salvo eccezioni, ogni momento della giornata è diviso in almeno due capitoli, da giocare nell'ordine preferito.

Con il dipanarsi della trama, la bella Carla riuscirà a scoprire molte cose sul conto del povero Lucas (circa a metà avventura, questi sarà ufficialmente "ricercato" dalla polizia). Dopo aver ucciso a sangue freddo una persona innocente, Kane si accorgerà gradualmente di aver acquisito dei super poteri che gli consentiranno di leggere il pensiero altrui, di vedere il futuro e, in determinate situazioni, persino di disporre

IL MIGLIOR MAESTRO

Prima di iniziare a giocare, è consigliabile completare il breve tutorial che consente di apprendere i rudimenti dell'interfaccia utente. Il personaggio che ci istruirà a dovere, altri non sarà che David Cage, l'uomo che ha ideato *Fahrenheit*!

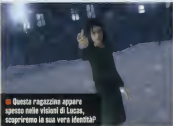
PERSONAGGI COMPLETI

A differenza di altre avventure, in *Fohrenheit* tutti i personaggi principali sono delineati con molti particolari. Nel corso del gioco, ne conosceremo vita privata, modo di pensare e stati d'animo in più di un'occasione. Incontreremo la fidanzata di Tyler, un vicino di Carla e la ex di Lucas, giusto per nominare tre personaggi secondari inerenti la sfera personale dei protagonisti.

QUALCOSA DI SIMILE?

Nonostante *Fohrenheit* sia un prodotto particolarmente innovativo, non è la prima volta che ci troviamo in presenza di un gioco che "costringe" l'avventuriero a rigiocare intere sequenze per cercare il modo "migliore" al fine di modificare il proprio destino. I nostri ricordi sono volati a *Shadow of Memories*, un'avventura di Konami proveniente dal mondo console e, purtroppo, passata piuttosto inosservata su PC. In *Shadow of Memories* dovevamo impedire nientemeno che la nostra morte, tornando indietro nel tempo (anche di alcuni secoli) per modificare il corso della storia a nostro favore. *Shadow of Memories* rimane un gioco interessante e consigliato, nel caso riusciate a reperirlo.

Potremo decidere se salvare o meno questo bambino, a rischio di essere arrestati oppure di tenerci il rimorso per sempre.

Non mancheranno i momenti lavorativi alla centrale di polizia, in questo caso con un terzo agente.

Questa ragazzina appare spesso nelle visioni di Lucas, scopriremo la sua vera identità?

SALVATAGGIO AUTOMATICO

Fohrenheit ha un sistema di salvataggio completamente automatico, che si premura di registrare i progressi compiuti al termine del capitolo. In questo modo, è possibile rigiocare ogni singolo capitolo anche senza salvare la posizione, in modo da sperimentare senza rischiare di rovinare i salvataggi esistenti. Può capitare che l'opzione si disattivi e che le partite non vengano salvate affatto... considerando che durante l'avventura non è consentito modificare questa impostazione, è consigliabile controllarla, ogni tanto. Se dovesse accadere, il pericolo è di giocare anche diverse ore e perdere tutto. A noi è successo.

MUSICA D'AUTORE

La colonna sonora di *Fahrenheit* è stata curata da Angelo Badalamenti, famoso autore di musiche per film e telefilm. Tra le sue opere più conosciute, le colonne sonore della serie "Twin Peaks" e del film "Mulholland Drive". Cosa chiedere di più per un gioco che si propone come una sorta di "film interattivo"?

IL DEMO DEL GIOCO

Il demo di *Fahrenheit* è apparso sulla Grande Rete, al sito ufficiale www.atari.com/fahrenheit/. Per questo mese, non siamo riusciti a inserirlo nei CD/DVD, ma non mancheremo di proporlo sul prossimo numero di GMC.

VARIAZIONE SUL TEMA

In diverse sequenze, il giocatore dovrà aiutare "fisicamente" i personaggi a compiere uno sforzo. Preparatevi, quindi, a premere, rapidamente, i tasti cursore destro e sinistro in modo alternato. Sebbene sembri banale, nelle scene più "faticose" si dovrà ripetere quest'operazione per diversi secondi e ciò riesce a rendere l'idea della fatica che il personaggio starà affrontando.

BONUS EXTRA

Mentre si esplorano gli ambienti di *Fahrenheit*, è possibile raccogliere un certo numero di carte da gioco (simili a tarocchi), che hanno un valore in termini di punti bonus. Utilizzandoli nel menu principale, si sbloccheranno un buon numero di contenuti speciali, quali filmati extra, immagini e brani musicali.

SISTEMA DI CONTROLLO

Abbiamo giocato *Fahrenheit* utilizzando il sistema classico mouse+tastiera. Disponendo di un joypad a due croci direzionali si riuscirà comunque a gustare il gioco: le sequenza d'azione potrebbero risultare più semplici.

di una forza e un'agilità sovrumane. La storia, iniziata come un romanzo poliziesco, si tingerà sempre più di mistero e di paranormale: esiste un "collegamento" tra l'ondata di freddo che ha colpito l'intera città e una serie di delitti identici (come modalità) a quello commesso da Lucas nel ristorante? Sono molte le domande che attendono una risposta. Inoltre, gli argomenti toccati rendono la trama più "adulta" rispetto alla media delle avventure su PC, che solitamente ignorano temi quali relazioni sentimentali e inclinazioni sessuali. L'intero *Fahrenheit* è stato creato con lo scopo di riprodurre un'esperienza dal taglio hollywoodiano: i movimenti di tutti i personaggi sono stati realizzati con la tecnica del motion capture (le animazioni sono molto realistiche); la recitazione stessa, nell'impostazione delle voci, raggiunge livelli elevati e offre al giocatore la sensazione di essere parte integrante di questo lungometraggio.

Grande enfasi è stata data ai dialoghi che è possibile definire – finalmente – interattivi. Il giocatore ha sempre la libertà di compiere diverse scelte, anche se in un lasso di tempo limitato: spesso, le domande "non selezionate" scompariranno per sempre. Non è consentito, quindi, utilizzare la classica tecnica dell'avventuriero "lascia le frasi importanti per ultime", bensì si è costretti a usarle il prima possibile, compatibilmente con la situazione. In questo modo si perderanno – inevitabilmente – parti importanti di alcuni dialoghi, ma *Fahrenheit* è strutturato in modo che al giocatore arrivino, sempre e comunque, le informazioni indispensabili per il proseguimento dell'avventura.

Per scegliere le frasi da utilizzare nei dialoghi e le azioni da compiere (come schiudere porte e raccogliere oggetti) basterà muovere il mouse come viene suggerito sullo schermo: per aprire un armadio si dovrà spostare il mouse (e le ante) verso destra, per chiuderlo, verso sinistra, e così via.

La situazione cambierà radicalmente quando si affronteranno le cosiddette scene d'azione, presenti in gran numero in *Fahrenheit*. Quando il giocatore si troverà a vivere situazioni concitate, appariranno sullo schermo due "croci direzionali", i cui tasti si illumineranno alternativamente: in questi momenti, sarà richiesto di seguire alla lettera tali istruzioni, premendo i pulsanti sulla tastiera in una determinata sequenza. Velocità, ritmo e tasti da selezionare varieranno in base alle azioni da compiere e rappresenteranno, forse, il più insidioso scoglio da affrontare per un avventuriero da PC.

Giocando a *Fahrenheit* impostando a livello Facile le fasi d'azione, certe sequenze si sono rivelate difficili da eseguire, nonché troppo lunghe e complesse per chi non sia in possesso di mani adeguatamente agili. Forse, sarebbe stato meglio inserire un'opzione che riducesse in parte l'incidenza di questi passaggi, ma la maggioranza dei giocatori non dovrebbe avere grossi problemi a gestire le situazioni d'azione, salvo

A VOLTE, È MEGLIO NON AGIRE

Nel corso del gioco, è possibile accorgersi di quanto sia vantaggioso – a volte – non riuscire a completara le sequenze dei tasti. Senza rivelare nulla della trama, questo riguarda alcune allucinazioni che, sbagliando volutamente i tasti, non faranno spaventare Lucas. Un'ottima scelta, che coincide con l'evoluzione del personaggio, gradualmente cosciente di ciò che può danneggiarlo e di cosa, invece, andrabbe ignorato.

Anche per suonare una chitarra useremo l'interfaccia delle scene d'azione. Premendo i tasti suggeriti dalle luci, riusciremo nell'intento.

Lucas lavora come tecnico in una grossa banca. In questi uffici gli capiterà qualcosa di molto strano.

Carla nel suo ufficio. In alto, le azioni disponibili e i movimenti del mouse per selezionarle.

VARIAZIONE SUL TEMA 2

Una delle scene che più ci hanno impressionato è quella riguardante l'archivio della polizia. Nei panni della bella Carla, che soffre di claustrofobia, bisognerà scendere in un buio e angusto archivio, per recuperare alcune informazioni. Carla dovrà mantenere una certe freddezza, altrimenti scapperà e perderà importanti "punti morale", deprimendosi. Il trucco starà nell'usare, con un ritmo tranquillo e preciso, i tasti cursore per tenere misurato il respiro della ragazza e, con il mouse, condurla nell'archivio per completare l'operazione richiesta. Occorreranno diversi minuti per eseguire il tutto e, ovviamente, sarà facile perdere il ritmo durante l'esplorazione. In questa particolare scena, l'interfaccia mouse/tastiera dimostra, a nostro parere, la propria validità, rendendoci partecipi della sofferenza della bella Carla.

Non è semplice muovere Carla e gestire il suo respiro, allo stesso tempo!

qualche arrabbiatura ogni tanto. Le sequenze più lunghe da realizzare vedranno il giocatore impegnato a pigiare i pulsanti furiosamente, senza fare caso a quanto accadrà realmente, ma, ripensandoci, non è quello che accade nella realtà? Non è la stessa sensazione che si proverebbe trovandosi inseguiti da qualcuno? Ogni sequenza d'azione sarà comunque "rivedibile" – con calma – in appositi menu del gioco, dopo averla sbloccata nel prosieguo della trama.

Fahrenheit si distingue dalle classiche avventure per la mancanza di enigmi di vecchio stampo. Al giocatore sarà richiesto, al massimo, di combinare un paio di oggetti tra loro e non avrà nemmeno un inventario a disposizione: il materiale raccolto sarà pronto all'uso solo nei punti in cui questo è previsto.

Quest'impostazione è stata studiata appositamente da Quantic Dream per inserire l'utente all'interno di una storia in continua evoluzione e ampiamente manipolabile. Una frase piuttosto che un'altra, un oggetto nascosto al momento giusto: questi sono elementi che potrebbero alterare il destino del povero Lucas anche a distanza di tempo. Fuggire in taxi invece che in metropolitana? In questo modo, la polizia sarà in grado di rintracciare il malcapitato chiedendo informazioni alla compagnia dei taxi!

È molto importante, poi, prestare attenzione al morale dei protagonisti, che è possibile modificare compiendo azioni rilassanti (come bere o riposarsi) o concrete (la scoperta di un indizio). Scelte immorali o errori, invece, saranno punitivi. Raggiungere uno stato d'animo pari a zero significherà condurre lentamente il personaggio al suicidio.

La grafica di *Fahrenheit*, dettagliata e funzionale, è perfettamente adeguata alla situazione e alle esigenze degli avventurieri. La neve è realistica, orme e impronte scompaiono in poco tempo, mentre il traffico dà un po' di colore e di vivacità alla grigia città. Anche la gestione delle inquadrature, completamente personalizzabile, si è rivelata ottima.

Il punto di forza dell'avventura di Quantic Dream è l'elevata rigiocabilità, insita nella sua struttura. Si sarà spinti a "riprovare" interi capitoli, soprattutto nel caso si avverta la sensazione di avere commesso qualche clamoroso errore di valutazione. Grazie al valido sistema di gestione dei salvataggi, sarà consentito sperimentare diverse strade prima di proseguire.

Giocando a *Fahrenheit* si ha l'impressione di assistere a un'evoluzione del genere Avventura o, per lo meno, alla nascita di un qualcosa di nuovo. La gestione dei dialoghi e l'interfaccia funzionano molto bene; trama e recitazione raggiungono livelli elevati: forse stiamo osservando quel "film interattivo" di cui si è parlato fin dalla creazione dei primi CD-ROM. Per la prima volta, ci sentiamo di dirlo, ciò è privo di qualsiasi connotazione negativa.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Still Life, Apr 05, 8
Una bella avventura investigativa dal team di *Syberia*. Controlleremo due personaggi diversi, in epoche differenti.

Shadow of Memories, Mar 03, 7
Dobbiamo evitare la nostra morte, modificando il passato. Lo stile e la rigiocabilità ricordano *Fahrenheit*.

Info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Quantic Dream** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.fahrenheitgame.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium III 800, 256 MB RAM, 3,6 GB HD, Lettore DVD, Scheda 3D 32 MB**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Intreccio narrativo avvincente
- Personaggi completi delineati
- Elevata rigiocabilità

- Le parti d'azione possono diventare un problema
- Non è una "vera" avventura grafica
- Non si possono saltare i dialoghi a piacere

***Fahrenheit* potrebbe essere il primo gioco di un nuovo genere o semplicemente un'evoluzione delle avventure grafiche. In ogni caso, consente di vivere una stupenda storia ricca di mistero, partecipando in prima persona a ogni suo particolare.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	7	8	8	9	7

In Cuori in Affitto non troverete solo chiacchiere e coccole: a volte, bisognerà anche provvedere ai lavori meno simpatici.

Certi inviti sono proprio difficili da rifiutare.

GENERE: SIMULATORE DI RELAZIONI SOCIALI

SINGLES 2 CUORI IN AFFITTO

La dura vita dei cuori solitari torna sugli schermi dei PC.

IN una nota canzone, Renato Zero affermava: " Il triangolo no... non l'avevo considerato". La stessa folgorazione deve aver colpito anche i programmatori di Rotobee, dopo aver lanciato *Singles – Flirt up your life!*.

Non avevano considerato un'opzione particolarmente interessante, in un simulatore di relazioni sociali: il triangolo amoroso, croce e delizia di partner indecisi o poco propensi a legami troppo stabili. Fortunatamente, il successo di vendite del gioco ha permesso di svilupparne un seguito, che stavolta prevede la giostra fra più relazioni – volendo anche con individui del medesimo sesso – strizzando l'occhio ad atteggiamenti ancora più libertini e a situazioni piccanti.

La bravura dello sviluppatore, sia nel primo episodio sia in questo seguito, è stata quella di affrontare tale spinoso argomento senza cadere nella volgarità gratuita, un compito non facile quando lo scopo del gioco – diciamocelo senza mezzi termini – è riuscire a portarsi a letto una o più persone, come in questo *Cuori in Affitto*. Eppure, i creativi sono riusciti nell'ardua impresa, stemperando la trivialità e rendendo simpatici anche i momenti potenzialmente più scabrosi.

Niente pornografia esplicita, insomma e, sebbene i più pruriginosi rischino di rimanere delusi dalla "castità" delle scene di sesso, i veri appassionati di videogiochi tireranno un sospiro di sollievo, magari sperando di trovarsi davanti a una versione più "esplicita" di *The Sims*. Le meccaniche di gioco, infatti, non differiscono troppo da quelle del capolavoro di Will Wright. *Singles 2* vede, all'interno della stessa abitazione, ben tre persone, due ragazze e un giovane uomo. La modalità principale, Storia, impone al giocatore (libero di vestire i panni del maschietto o di una delle femminucce) di concentrare i propri sforzi in una sola direzione, cioè nel riconquistare l'amore dell'ex partner, con cui ora convive pur non avendo una relazione. In parole povere, è quasi un tutorial che fa prendere gradualmente confidenza con il sistema di controllo, sottolineando l'importanza dei vari parametri e le relazioni fra questi. Avendo degli obiettivi precisi, svelati a piccoli passi, anche chi non ha mai provato il primo episodio o un qualsiasi titolo simile,

> "Dopo aver provato le situazioni più scottanti, perde di mordente"

imparerà velocemente quanto serve, per poi divertirsi senza limiti nelle modalità "libere", che permettono di costruirsi una casa da zero e di condurre a piacimento la propria vita sessuale, senza essere obbligati a "tampinare" un particolare personaggio.

I parametri da tenere in considerazione in *Singles 2* non sono pochi, a partire da quelli tipici, come l'igiene, il tempo libero, la cura dell'appartamento in cui si vive, la fame e la stanchezza fisica. Sono tutti fondamentali, ovviamente, considerando che anche nella vita reale un alloggio sporco o spoglio, magari unito a un proprietario allergico al sapone, difficilmente trasformerà una cenetta intima in qualcosa di più intrigante. A queste variabili, se ne aggiungono altre più pertinenti all'aspetto sociale: simpatia, divertimento, erotismo e romanticismo. Le relazioni, del resto, vanno

QUASI IN ITALIANO

Singles 2 è stato tradotto interamente in italiano, in modo da permettere anche ai latin lover meno abili con le lingue straniere di allenare la propria arte. Certo, alcuni errori risulteno fastidiosi (all'inizio del gioco, ci viene detto di acquistare un divano e, solo dopo parecchi tentativi, siamo riusciti a capire che per superare la prova dovevamo in realtà procurerci un letto), ma tutto sommato non si presentano con troppa frequenza. Il significato delle icone dei menu, così come quello delle espressioni dei personaggi, è tuttavia pienamente comprensibile. Il parleto, invece, è inesistente: i "Singles" si esprimono tramite un loro peculiare quanto incomprensibile idioma – come i Sims.

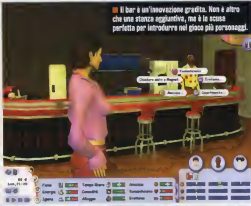
SALUTE ED EROS

Sono due le tabelle che dovrete controllare con costanza in *Singles 2*. La prima è in basso, al centro dello schermo, e rappresenta la condizione del vostro personaggio: l'energia, la fame, l'igiene e tutti i bisogni primari sono qui indicati e andrebbero tenuti sempre elevati, per aumentare le chance di successo. Una persona stanca o affamata, difficilmente riuscirà a ballare o a intrattenere il suo potenziale partner, per non parlare di fare sesso se l'igiene non è a livelli elevati. Il menu in basso a destra, invece, indica la "qualità" delle relazioni sociali; in parole povere, i valori di amicizia, romanticismo ed erotismo associati a ogni personaggio con cui il protagonista ha a che fare. Anche in questo caso, è buona norma seguirli con attenzione: tentare di baciare un partner con cui l'erotismo e il romanticismo sono ai minimi termini non è indicato, ed è vivamente sconsigliato flirtare senza prima aver rotto il ghiaccio con qualche barzelletta o gossip. Insomma... trattenete i bollenti spiriti, se volete giungere al lieto fine.

GENTE DI CARATTERE

Nella modalità "libera" di *Singles 2 - Cuori in Affitto* sarà consentito scegliere chiunque fra i vari personaggi presenti nel gioco.
Un minimo di malizia e astuzia in questa selezione permetteranno momenti realmente esilaranti. Che ne dite di mescolare una femminista convinta con un macho dispotico? O di provare a turbare l'unità di una semplice coppia inserendo nell'appartamento una vamp arrampicatrice sociale, nonché un po' snob?
Con *Singles 2* riuscirete a sbizzarrirvi con qualsiasi tipo di esperimento sociale.

MA QUANTO PESI

In *Singles 2*, i personaggi sono modellati piuttosto bene e la varietà di vestiti, mobili e accessori per la casa è notevole. La cura per ogni particolare risulta evidente, considerando la tipologia di gioco, e le scelte stilistiche sono perfettamente in tema con il mondo giovane, trendy e di successo che si vuole simulare. Le animazioni non sono particolarmente esaltanti, ma riescono in ogni caso a rendere efficacemente le azioni svolte dai protagonisti. C'è un solo problema, non da poco, rappresentato dalla pesantezza del motore grafico, che impedisce i movimenti fluidi necessari a gestire alcune situazioni che si presenteranno nel gioco.

Il bar è un'innovazione gradita. Non è altro che una stanza aggiuntiva, ma è la scusa perfetta per introdurre nel gioco più personaggi.

Si potranno scattare foto delle varie situazioni, anche curando piccoli aspetti come l'espressione dei due personaggi, la loro postura e la gestualità delle mani.

costruite sapientemente e, per quanto un individuo sia capace di cambiare partner ogni due per tre, è necessario un minimo di savoir-faire per concludere felicemente un approccio. In effetti, non tutte le opzioni saranno disponibili da subito. All'inizio del corteggiamento si dovrà rompere il ghiaccio con qualche battuta spiritosa, con brevi conversazioni, pettegolezzi o anche flirtando leggermente. Solamente con il tempo, dopo aver preso confidenza, si potrà tentare di baciare il fortunato/a, di fare petting o, quando i due saranno molto intimi, di finire a letto per momenti veramente passionali.

Chi ha giocato il primo *Singles* non noterà novità sconvolgenti in *Cuori in Affitto*, né per quanto riguarda l'interfaccia, né sotto il profilo grafico, pur se la facoltà di gestire un triangolo amoroso risulta abbastanza interessante. Più che altro, divertirà essere finalmente liberi di uscire di casa, andando al bar e incontrando gente nuova (da rimorchiare, naturalmente, ma qualcuno proverà l'approccio di "sola amicizia", per vedere come ci si sente nel ruolo di chi ama tirare la corda senza mai arrivare fino in fondo).

Il limite principale del gioco è che, dopo aver provato le situazioni più scottanti (un'impresa che non richiederà troppo tempo, persino includendo ménage à trois e rapporti gay), il tutto perde di mordente e la pesantezza del motore grafico, su cui sino ad allora si era chiuso un occhio, rovina qualsiasi tentativo di cercare nuovi stimoli.

Cuori in Affitto è un degno seguito dell'originale. Carino per farsi quattro risate insieme al proprio partner e... basta. I più fantasiosi sapranno sfruttarlo per abbordare qualche ragazza al bar, con frasi del tipo: "Vieni a casa mia, che ti faccio vedere *Singles*"; è tanto esplicito come invito quanto la scusa della collezione di farfalle, ma sicuramente più originale.

Una cosa è certa: se siete studenti e condividete l'appartamento con persone dell'altro sesso, inizierete a guardare la convivenza secondo un'ottica diversa e più maliziosa.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2, Ott 04, 9
Il capolavoro di Will Wright è il re dei simulatori di vita e conta un'espansione dedicata alla "fase universitaria" (*University*) e un add on in arrivo centrato sulle gozzoviglie notturne (*Nightlife*, l'Anteprima è su questo stesso numero).

Playboy The Mansion, Mar 05, 7
Un gioco gestionale a base di procaci ragazze e situazioni piccanti. Divertente senza essere volgare

Info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Robotee** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.singles2.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB**
- Sistema Consigliato **Pentium 4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Argomento stuzzicante
- Si gestiscono situazioni piccanti
- Sono stati inseriti ambienti esterni

- Motore grafico molto pesante
- Annoia dopo poco tempo
- Un'evoluzione, più che un nuovo gioco

Come una cotta estiva, *Cuori in Affitto* diverte per un breve periodo, poi si dimentica. Vivrete qualche giorno di intensa passione, tra ménage à trois e incontri nel bar, ma l'amore vero e duraturo si nasconde in altri lidi.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEROSIMIGLIANZA
7	5	7	6	7	7

■ Nelle taverne possiamo "raccattare" (o perdere) qualche doblone a un gioco di carte chiamato "La Briscola del Pirata".

GENERE: GESTIONALE STORICO

PORT ROYALE 2 IMPERO E PIRATI

■ La mappa strategica dei Caraibi riporta informazioni sui porti e le aree che abbiamo già visitato.

Le acque del nord solcate dai vascelli della Lega Anseatica lasciano il posto ai cieli azzurri e alle lotte nei Caraibi!

IN ITALIANO E IN DVD

La versione di *Port Royale 2* che troviamo nei negozi è in formato DVD, completamente tradotta e doppiata in italiano: scatola, manuale, documentazione e programma. Il corredo mostra elevati standard di qualità, con un manuale completo in carta stampato a colori e una bella mappa, pure a colori, che riporta sul retro le caratteristiche di tutti i vascelli presenti nel gioco.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

CIRCA **un anno e mezzo fa, *Patrician III: L'Impero dei Mari* dimostrò come fosse possibile produrre un titolo capace di interessare giocatori di ogni età a un argomento normalmente ostico: la storia dei commerci marittimi nell'Europa settentrionale del XIV secolo.**

Dietro quel gioco c'erano gli sviluppatori di Ascaron, gli stessi che ora ci propongono *Port Royale 2*. Sebbene il numero faccia riferimento al primo capitolo della serie, è bene notare che questo nuovo manageriale è l'erede di *Patrician III*. Non solo molte meccaniche sono le stesse, ma a governare il tutto torna l'eccellente motore battezzato "PIII": un programma capace di gestire in modo dinamico l'economia di un'intera regione, facendo sentire il giocatore parte di un mondo in continua e verosimile evoluzione.

PR 2 sposta l'azione nei Caraibi del XVII secolo, quando la dominazione spagnola era al culmine e altre potenze europee (Francia, Inghilterra e Olanda) iniziavano ad affacciarsi nell'area. Il nostro ruolo è quello di un avventuriero di belle speranze, armato di una piccola somma di dobloni d'oro e di un vascello, e deciso a guadagnare fortuna e status sociale. Si tratta della stessa ambientazione e degli stessi obiettivi proposti da *Pirates!* di Sid Meier, ma *PR 2* pone in secondo piano la giocabilità arcade per concentrarsi sulla simulazione economica. Alla base di tutto c'è la compravendita di merci al fine di ottenere un profitto, la creazione di convogli di navi sempre più grandi, l'espansione del nostro personale impero economico e la partecipazione alle vicende della regione – dalla lotta contro i pirati all'assalto delle città nemiche.

Sessanta tra città, colonie e insediamenti punteggiano una regione che copre dal Golfo del Messico alle coste settentrionali del Sud America. Ogni centro abitato ha una propria economia interna che, al tempo stesso, produce e consuma particolari tipi di merci (il gioco ne prevede diciannove, come cotone, spezie, frutta, tabacco,

"Potremo realizzare un impero commerciale"

mattoni e così via). Il modo più semplice per iniziare ad arricchirsi è acquistare beni a buon prezzo dove vengono prodotti e venderli a tariffa maggiorata ove ve ne sia richiesta. A turbare la serena vita del mercante intervengono, però, vari fattori. Il principale è che l'economia della regione è, come abbiamo detto, dinamica, e altri concorrenti stanno percorrendo le rotte caraibiche insieme a noi. Come risultato, è perfettamente possibile scoprire che il carico delle nostre navi in una particolare città ora non è più desiderato, per il semplice motivo che qualcun altro ha soddisfatto quella richiesta battendoci sul tempo.
Altri eventi, come pestilenze, carestie e guerre, alterano radicalmente l'equilibrio

ALL'ARREMBAGGIO!

Ovviamente non sarebbero i Caraibi, se non facessero la loro apparizione pirati e corsari. I primi rappresentano una piaga che colpisce un po' tutti, mentre i secondi sono autorizzati dai Viceré della loro nazione ad attaccare i convogli nemici. Tale attività, cui possiamo partecipare, consente di arricchirsi in poco tempo (se le cose vanno bene), ma, come è ovvio, abbassa radicalmente la popolarità presso la nazione attaccata, rendendo molto difficile il commercio con i centri da lei controllati. Gli scontri tra navi vengono risolti con un simulatore tattico alquanto semplificato. Tale simulatore prevede, però, la possibilità di abbordaggi, ed è qui che *PR 2* mostra il suo principale omaggio a *Pirates!*, con l'eventualità, talvolta, che il capitano nemico ci sfidi a duello in una semplice sequenza arcade. Si tratta, francamente, di una parte di cui non sentivamo il bisogno, ma che per fortuna appare raramente rispetto al resto del gioco.

■ Prima di ogni scontro navale, una tabella mostrerà i rapporti di forze tra le due flotte.

■ La nostra reputazione presso gli abitanti delle città è importante per concludere con loro dei buoni affari; per conoscerla basterà cliccare su di essi.

■ Assolderemo dei capitani nelle taverne e delegheremo loro il controllo di alcuni dei nostri convogli, in modo da concentrarci su quelli più importanti.

■ Una delle tabelle più rilevanti è quella che mostra le scorte di merci e i consumi di una particolare città; serve per pianificare al meglio dove vendere il carico dei nostri vascelli.

SFIDE OLTREMARE

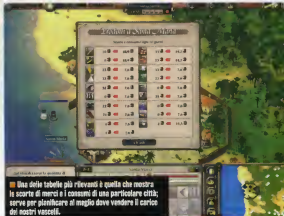
Port Royale 2 **propone nove "campagne" e una modalità di gioco libera.**
Le prime quattro campagne sono di "apprendistato" (il tutorial) e guidano passo passo nella comprensione degli elementi base del titolo. Le restanti cinque sono caratterizzate da una linea narrativa che accompagna la partita, come la lotta dell'Olanda contro l'Inghilterra o la caccia al pirata Barbanera. La modalità libera, infine, pone il giocatore davanti alle opportunità e ai pericoli dei Caraibi spagnoli senza limitazioni alla sua libertà di scelta, in un mondo dinamico e in continua evoluzione.

economico cui si è abituati – talvolta aprendo anche delle opportunità (per esempio, giungendo in una zona colpita da carestia con carichi di prezioso cibo).

Più interessante, dal punto di vista di una strategia razionale, è la divisione delle merci tra materie prime (di solito esportate dai piccoli centri e dalle colonie) e prodotti raffinati. I secondi valgono di più e sono realizzati nelle grandi città – che però hanno bisogno delle materie prime. Creare una catena di servizi in cui forniamo ai grandi centri sia le materie prime richieste, sia l'opportunità di vendere il prodotto finito può, così, rendere moltissimo.

Le nostre azioni, se positive, aumentano la reputazione di cui godiamo nei vari centri. Quando questa raggiunge un punteggio abbastanza elevato è consentito acquistare dal governatore un Permesso di Costruzione, che ci permetterà di iniziare ad avviare in quel luogo le nostre personali attività produttive. Si tratta di un investimento costosissimo, ma che, sulla lunga distanza, si rivela molto redditizio, in quanto vendere le merci da noi stessi prodotte taglia i costi legati all'acquisto da terzi. La difficoltà del gioco, dunque, non deriva tanto dall'imparare le regole, quanto dalla realistica necessità di conoscere l'ambientazione, le dinamiche economiche fondamentali che regolano il commercio tra le diverse città e gli effetti che i nostri investimenti avranno sia sul breve, sia sul lungo termine.

Il risultato, nelle ore trascorse ad accumulare esperienza, saranno affari sbagliati a ripetizione e l'inevitabile bancarotta prima ancora che i Caraibi si siano accorti della nostra presenza – e questa fase di acclimatazione richiederà un po' di pazienza.

Il più grande pregio di *Port Royale 2*, malgrado la maggiore difficoltà rispetto ad altri titoli simili, rimane comunque l'accessibilità: le simulazioni economiche, generalmente, tendono ad allontanare il grande pubblico a causa della loro complessità, ma il gioco di Ascaron, come già *Patrician III* riesce in modo eccellente a semplificare la gestione del nostro impero commerciale, senza compromettere la profondità e la varietà delle strategie necessarie per vincere – un'impresa che non era riuscita a *1503: Il Nuovo Mondo*.

È sufficiente aggiungere il fascino dell'ambientazione e il grande numero di elementi contingenti che, come spezie, insaporiscono il tutto (pirati, tesori, guerre coloniali, malattie e via di questo passo) e avremo un nuovo titolo capace di avvincere sia i giocatori più smaliziati, sia coloro che vogliono gettare uno sguardo alla storia dei Caraibi spagnoli un po' più realistico dei bucanieri guasconi di *Pirates!*

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Patrician III: L'Impero dei Mari, Gen 04, 8
Basato sullo stesso motore di *Port Royale 2*, ci pone nel ruolo di un mercante della Lega Anseatica e sposta l'azione nell'Europa settentrionale del XIV Secolo.

Pirates!, Gen 05, 8½
La versione contemporanea di uno dei capolavori di Sid Meier include avventure, pirateria e commercio nei Caraibi spagnoli, ma con una giocabilità più arcade.

Info ■ Casa **FX Interactive** ■ Sviluppatore **Ascaron** ■ Distributore **Ascaron** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,95** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.fxplanet.com/it/home.htm

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Minimo PIII 700, 256 MB RAM, Scheda grafica 32 MB, 900 MB HD, lettore DVD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Grafica elegante
- Strategie di gioco profonde
- Longevo e rigiocabile

- Non molto originale
- Parti arcade superflue
- Curva di apprendimento un po' faticosa

La splendida giocabilità di *Patrician III* si sposta nei Caraibi, con un'ambientazione altrettanto affascinante e numerosi miglioramenti. Un'unica avvertenza, è richiesto un pizzico di pazienza, almeno all'inizio.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	7	8	8	8	7

IL CAMPIONATO ITALIANO?
La simulazione di SI conta sulle licenze ufficiali della NHL e della NHLPA. Gli sviluppatori si sono assicurati i diritti della American Hockey League, ECHL e Canadian Hockey League. In campo europeo, ci si cimenta anche nelle The Deutsche Eishockey Liga, Slovenian League, Czech Tipsport Extraliga, Slovakian ST Extraliga e nella Swedish Elitserien. Manca, però, il campionato italiano.

"Supermario" Lemieux è la leggenda vivente della NHL: giocatore, nonché presidente di una franchigia NHL all'età di 40 anni!

Riportare ai vertici i "Pinguini" non sarà un'operazione facile...

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005

A.A.A. General manager di una squadra professionistica nordamericana cerca campionato da disputare.

È consentito valutare le potenzialità dei vari giocatori e scegliere chi tagliare, per fare posto al salary cap.

NIENTE ITALIANO
NHL Eastside Hockey Manager 2005 non è stato tradotto nella nostra lingua ed è interamente in inglese. L'unica comparsa dell'italiano riguarda un paio di paginette relative all'installazione, all'interno del manuale.

IN ALTERNATIVA...

NHL 2005, Nov 04, 8
Per chi alla gestione preferisce il "contatto fisico", EA si conferma la regina nel campo dei giochi sportivi, con l'ennesima versione dedicata all'hockey della NHL.

Football Manager 2005, Nat 04, 8
La simulazione calcistica manageriale di riferimento nel panorama sportivo per PC. I ragazzi di Sports Interactive si sono cimentati con successo anche in *NHL EHM 2005*.

IL 5 ottobre 2005 riparte la stagione 2005/2006 della NHL. È una data storica, perché segna il ritorno sul ghiaccio delle 30 franchigie professionistiche della lega nordamericana, dopo l'altrettanto "storico" sciopero dello scorso anno e la conseguente cancellazione del campionato 2004/2005.

Per suggellare questo evento, Sports Interactive ha giocato d'anticipo lanciando sul mercato l'edizione 2005 della serie *NHL Eastside Hockey Manager*, la più completa simulazione manageriale dedicata al mondo dell'hockey su ghiaccio.

NHL EHM 2005 non si discosta dall'ottimo *Football Manager 2005*, il campione d'incassi di Sports Interactive: l'interfaccia è "praticamente" simile, così come le opzioni/modalità di gioco contemplate. Il team di sviluppo ha lavorato duramente per proporre agli appassionati una simulazione più completa e accurata rispetto alla precedente.

I numeri parlano di 20 campionati in cui cimentarsi, più di 3.000 squadre professionistiche da guidare e un ricco database cui attingere (circa 32.000 tra giocatori/allenatori/scout da selezionare, ognuno "vivisezionato" in 50 parametri). *NHL EHM 2005* vi mette nei panni "stereotipati" di un general manager di una franchigia professionistica. Dovrete "plasmare" il vostro team scambiando giocatori, firmando free agent e "draftando" nuovi talenti per cercare di vincere la Stanley Cup o un qualsiasi altro campionato.

Riportare nel giro di qualche stagione ai playoff franchigie nobili, ma decadute, quali i Penguins o i Rangers si dimostrerà una sfida piuttosto allettante e improba. Non sarà facile imbastire qualche scambio per condurre

> **"Non sarà facile imbastire qualche scambio di mercato"**

a Pittstburg o a New York fenomeni quali Martin ST. Louis, Ilya Kovalchuk, Joe Sakic, Jarome Iginla, o Mats Sundin. Le trattative, infatti, sono state rese più complesse rispetto al passato. Quindi, se non riuscite a trovare un campione, è sempre consentito saggiare le qualità dei rookie nei training camp, una delle molteplici novità portate in dote da *NHL EHM 2005*.

PROBLEMI DI PUCK
Non sono tutte rose, quelle viste in *NHL EHM 2005*. Il motore 2D presenta qualche piccolo intoppo, ed è facile riscontrare un numero elevato di PowerPlay, nonché una quantità eccessiva di penalità. La I.A. ci è sembrata buona ed equilibrata, ma in alcuni casi le squadre della CPU si ostinano a giocare nello stesso modo, evidenziando una scarsa lucidità e una poca elasticità tattica. I punteggi e i risultati, nel complesso, sono abbastanza credibili. Per sopperire alla solita "farcitura" di bug dei prodotti Sports Interactive (è normale, considerando la mole dei dati da gestire), sono state pubblicate sul sito ufficiale (**www.sigames.com/ehm**) ben due patch – la v2.0.1 e la v2.0.2. Inoltre, è disponibile un editor (non ufficiale) per aggiornare e migliorare le statistiche degli atleti.

Un'altra importante aggiunta è l'introduzione del motore 2D per simulare l'esito di una partita: in questo modo, è possibile controllare – istante per istante – ciò che accade sul ghiaccio e apportare aggiustamenti tattici necessari al proprio "gameplan". Il tutto è stato reso in modo ottimale e intuitivo, con la solita maestria che contraddistingue da anni le simulazioni sviluppate dai ragazzi di Sports Interactive.

Raffaello Rusconi

GIOCHI COMPUTER

Info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sports Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.sigames.com/ehm**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium II 433, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **PIII 1,2 GHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Fedeltà simulativa senza paragoni
- Interfaccia funzionale e completa
- Database immenso e accurato

- Qualche imprecisione nel motore 2D
- I.A. non ancora calibrata perfettamente
- Troppi parametri tecnici da controllare

La serie *NHL Eastside Hockey Manager* si afferma come la migliore e la più completa simulazione manageriale dedicata al mondo dell'hockey (anche se manca il campionato italiano). Un titolo vivamente consigliata a tutti i fan della NHL.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZE	I.A.
6	6	8	8	9	8

DAOC VA NELLE CATACOMBE

La più recente espansione di *DAOC*, inclusa in questa *Edizione Completa*, migliora radicalmente la grafica dell'intero gioco e introduce, finalmente, la possibilità di personalizzare il volto dei personaggi. *Catacombs* aggiunge un'intera nuova dimensione ai Reami, quella del misterioso mondo sotterraneo: città sepolte, dungeon e, ovviamente, catacombe dimenticate. L'espansione presenta cinque nuove classi legate all'oscurità e la facoltà di intraprendere "avventure private" per giocatori di ogni livello- aree in cui solo il nostro personaggio o gruppo potranno entrare - dopo avere ricevuto una missione - e dove il programma genererà incontri proporzionati alla nostra forza complessiva.

Rispetto alla precedente versione italiana, la grafica di molte magie ed effetti incantati è stata completamente rifatta.

Potremo finalmente personalizzare il viso del nostro personaggio, con un sistema simile a quello di *The Sims 2*.

IN ITALIANO

DAOC – Edizione Completa è interamente tradotto in italiano, ciò non toglie che i comandi da digitare all'interno del gioco siano "forzatamente" rimasti in inglese. Per fortuna, il manuale e le istruzioni online indicheranno sempre quali parole scrivere nelle occasioni appropriate.

GENERE: MMORPG

DARK AGE OF CAMELOT EDIZIONE COMPLETA

La versione completa del famoso MMORPG arriva in una nuova edizione, completamente tradotta in italiano.

DOPO un periodo di incertezza dovuto alle sfortunate vicende di CTOnet, l'avventura italiana di *Dark Age of Camelot* riprende a tutta forza, grazie ad Halifax.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Un'unica confezione comprende ora non solo il titolo originale, ma tutte le espansioni pubblicate nei quasi cinque anni della sua esistenza: *Le Isole delle Nebbie*, *Le Prove di Atlantide*, *Le Nuove Frontiere*, *Foundations* e la recentissima *Catacombs*.

L'ambientazione è quella delle saghe nordiche. Dopo la morte di Re Artù, l'ombra del male è scesa su tre Reami: Avalon (ispirato al medioevo classico), Hybernia (terre degli Elfi e delle creature fatate) e Midgard (le lontane lande dei Vichinghi e delle loro leggende). Come abitante di una di queste zone, il giocatore ha il compito non solo di combattere i nemici della pace che ora strisciano per le terre un tempo serene, ma anche quello di recarsi al fronte e di lottare contro gli invasori provenienti degli altri Reami. Avalon, Midgard e Hybernia sono infatti impegnati in una contesa fratricida, che darà l'occasione di scontrarsi con personaggi di altri utenti, purché provenienti da un regno differente. Il mondo di gioco è vastissimo. I tre Reami occupano da soli un'area paragonabile a quella di molti altri MMORPG, e a essi vanno aggiunti le leggendarie terre di Atlantide (con ambientazioni sia sottomarine, sia emerse – queste ultime ispirate ai miti mediterranei e del vicino Oriente) e il complesso intrico di gallerie, città sotterranee e regni dimenticati sepolti sotto i Reami attuali introdotto da *Catacombs*.

Dal momento del lancio, gli sviluppatori di Mythic hanno saputo far crescere con intelligenza il loro GdR online, senza perdere

> **"Contiene tutte le espansioni tradotte"**

mai di vista il proposito iniziale: unire alla gradevolezza e al fascino dell'ambientazione la libertà per ogni giocatore di scegliere il proprio "livello di impegno" nel gioco.

L'*Edizione Completa* dà modo di avventurarsi da soli (grazie ad avventure "personalizzate" che possono essere ottenute parlando con i personaggi non giocanti) o con gruppi di amici; di limitarsi a esplorare il mondo o di impegnarsi nella lotta contro i numerosi mostri che lo infestano; di restarsene in superficie, farsi una nuotata nelle misteriose profondità atlantidee o addentrarsi nel buio dei Reami sotterranei. In base al server scelto, inoltre, sarà perfino consentito partecipare a scontri tra giocatori dello stesso reame.

I reami atlantidei sono ispirati alla mitologia mediterranea classica.

Stretto fra i recenti successi di *World of Warcraft* e *Guild Wars*, *DAOC* rischiava di essere relegato un po' in secondo piano nel panorama "nazionale" dei MMORPG. Non è stato così: l'ennesima incursione delle terre create da Mythic è un'esperienza sempre nuova e gratificante, che mantiene il titolo ai primi posti della nostra personale classifica.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IL COSTO

DAOC consente di giocare gratis per un mese su qualsiasi server, a partire da quando ci si collega per la prima volta. Per proseguire, chiederà una quota di 12 euro mensili, con sconti se ci si abbonerà per 3 mesi, 6 mesi o un anno. Il pagamento del canone *richiede* l'uso di una carta di credito e, al momento, non sono previsti altri metodi.

IN ALTERNATIVA...

Final Fantasy XI Online, Gen 04, 8
Il MMORPG ispirato a uno dei GdR più popolari arriva anche in Europa, completo delle due espansioni già pubblicate.

World of Warcraft, Mar 05, 9
I geniacci di Blizzard colpiscono ancora con uno dei MMORPG più belli di tutti i tempi. Non perdete la rubrica mensile del nostro Ualone su GMC!

info ■ Casa **Mythic Entertainment** ■ Sviluppatore **Mythic Entertainment** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://camelot-europe.goa.com/it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 512MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, 2,8 GB HD, collegamento Internet**
- Sistema Consigliato **P4 2,2 GHz, 1 GB MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM**
- Multiplayer **Internet**

- Mondo di gioco vastissimo e vario
- Possibilità di personalizzare i volti
- Grande libertà di scelta

- Grafica elegante, ma non aggiornatissima
- Certe attività diventano ripetitive
- Alcuni viaggi sono un po' lunghi

Un buon prezzo per l'edizione completa in italiano di un titolo che, dopo quasi cinque anni, ha saputo restare tra i MMORPG più coinvolgenti. Il gioco è cresciuto in maniera intelligente e le novità lo mantengono al passo con i campioni del genere più recenti.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
7	7	9	9	9	7

Alcune sezioni richiederanno la pressione veloce e alternata delle frecce; in questo caso, per far ruotare il ponte.

GENERE: CORSE/GESTIONALE

BIG MUTHA TRUCKERS 2 TRUCK ME HARDER

L'arte del rimorchio, non quella di rimorchiare.

IN ITALIANO

Big Mutha Truckers 2 è interamente in italiano. Scatola, manuale e testi a video sono disponibili nella nostra lingua e la traduzione è ben fatta, per quanto vengano persi alcuni giochi di parole americani.

IN ALTERNATIVA...

Need for Speed Underground 2, Nat 04, 8
Niente camion, ma splendide auto veloci e "personalizzabili". Un capolavoro nel suo genere.

FlatOut, Nat 04, 8
Il motore fisico Havok applicato a un gioco di guida: un connubio perfettamente riuscito.

FORSE rapiti dall'immagine della procace fanciulla che risalta sulla copertina del gioco, alcuni si sentiranno attratti da *Big Mutha Truckers 2*. Un'infatuazione che, purtroppo, durerà pochi minuti: giusto il tempo di installarlo e lanciare la prima partita.

La confezione promette eccitanti avventure a base di corse su camion lungo le strade americane (ma saranno disponibili anche altre vetture), con tanto di una divertente trama di contorno e personaggi ben caratterizzati. Impegni che non vengono rispettati.

Ciò che raffredda subito gli entusiasmi è il fatto che *BMT 2* non vanta un solo aspetto che riesca a meritare la "promozione", escludendo qualche tema musicale della colonna sonora. Tecnicamente, siamo a livelli di cinque anni fa, con modelli tridimensionali molto semplici ricoperti di texture a bassa risoluzione. I fondali sono ripetitivi e poco ispirati, mentre i giochi di luce non risultano certo raffinati.

Mentre si osserva la povertà visiva, non si fa subito caso ai movimenti delle vetture. Queste ultime rimbalzano da una parte all'altra della strada in maniera assurda, senza rispetto né per le leggi fisiche, né per quelle del buon senso. Più che poco realistico, il modello di guida si può definire surreale. I grossi camion, a causa della lentezza e del limitato raggio di sterzata, sono lievemente più convincenti in quanto a comportamento rispetto alle comuni automobili, ma non riescono a trasmettere al giocatore la sensazione di sfrecciare con un "gigante della strada", nemmeno prendendo come riferimento dei titoli più arcade.
La noia, insomma, giunge in fretta,

> "Le vetture rimbalzano da una parte all'altra in maniera assurda"

nonostante i programmatori abbiano cercato di rendere *BMT 2* il più vario possibile, introducendo differenti tipi di sfide: a volte, bisognerà solamente correre contro il tempo, in altri casi si dovranno evitare i danni, oppure crearne il più possibile. Certe missioni richiederanno di passare dei checkpoint rimanendo entro una certa soglia di velocità, per evitare la multa, altre obbligheranno a tenere premuto il piede sul gas senza scendere sotto la velocità di crociera. È stato anche fatto un tentativo per abbozzare alcuni elementi da gioco gestionale, consentendo di comprare e vendere merci, di chiacchierare con gli avventori dei bar per ottenere delle missioni o di aggiornare il TIR con nuove parti meccaniche, per migliorarne le prestazioni.

Tutti questi elementi, però, sono stati gettati senza cura dentro un calderone enorme e, dopo la cottura, il risultato è un minestrone indigesto.

Alberto Falchi

Durante i viaggi, fra una missione e l'altra, si potranno ottenere dei bonus, superando certi limiti di velocità o schiantandosi contro altre vetture.

DIFFICOLTÀ VARIABILE

Con *Big Mutha Truckers 2*, a ogni nuovo viaggio si potrà scegliere la difficoltà fra tre livelli predefiniti. Un sistema sempre più in voga nei videogiochi attuali e molto utile per bilanciare in tempo reale la complessità delle missioni, eliminando potenziali momenti di frustrazione dovuti a un livello particolarmente arduo. Scegliendo difficoltà più elevate, si verrà ricompensati con una maggior quantità di denaro da investire nelle migliorie del TIR.

Info ■ Casa **Empire** ■ Sviluppatore **Euthechnyx** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.empireinteractive.co.uk**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium III 800, 256 MB RAM, scheda 3D 16 MB**
- Sistema Consigliato **Pentium 4 1,4, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

+ Tre livelli di difficoltà
+ Prezzo contenuto
+ In italiano

- Tecnicamente superato
- Modello di guida "surreale"
- Stili di gioco diversi, ma poco curati

***Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder* è gioco privo di attrattiva, da qualunque prospettiva lo si osservi. Unisce molti stili, ma senza cura. Sia dal punto di vista tecnico, sia da quello della giocabilità si è dimostrato deludente.**

4

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	VARIETÀ
4	7	4	4	7	4

Le nazioni evidenziate sulla mappa da barre colorate sono "protettorati": alleati fedeli di cui possiamo controllare le forze militari.

Un'economia fiorente non solo consente di schierare eserciti più grandi, ma di migliorare la qualità della vita del nostro popolo, facendoci guadagnare Punti-Vittoria.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

CROWN OF GLORY

Anche Matrix getta all'assalto la sua "Vecchia Guardia" in uno strategico napoleonico basato su turni e esagoni.

IN INGLESE

Purtroppo, come praticamente tutti i titoli di Matrix, un'edizione tradotta di *Crown of Glory* non sarà disponibile. Il gioco può, attualmente, essere installato solo in inglese, e non ne sono previste traduzioni in altre lingue.

DISPACCI DAL COMANDO

***Crown of Glory* è accompagnato da un ottimo manuale di quasi cento pagine contenente la guida completa al gioco e un benvenuto compendio strategico pensato anche per chi non ha una buona conoscenza del periodo storico trattato. Un secondo manuale di 16 pagine presenta un dettagliato tutorial. C'è, però, un neo: il tutto è fornito solo in versione PDF, e il gioco presenta diversi problemi quando si cerca di usare ALT+TAB per tentare di leggere le istruzioni mentre si impara. La soluzione è, dunque, di stamparle, o, per i più fortunati, di aprirle su un secondo monitor.**

IMPORTAZIONE PARALLELA

Il mondo dei videogiochi sta onorando nel modo migliore il bicentenario dell'inizio delle campagne di Napoleone.

Dopo *Cossacks II* e *Imperial Glory*, un altro titolo arricchisce il catalogo dei giochi dedicati alle imprese dell'imperatore dei francesi e delle nazioni a lui contemporanee. Matrix Games, un'etichetta che sta sempre più divenendo sinonimo di qualità nel panorama degli strategici, si è rivolta agli sviluppatori di Western Civilization Games per una produzione che si distacca dai primi due, soprattutto nel tradizionale sistema a turni ed esagoni con cui vengono risolte le battaglie tattiche.

All'inizio di ogni partita (cinque scenari coprono dal 1792 al 1820), il giocatore sceglie quale impero guidare tra quelli che non esitiamo a definire "i soliti sospetti": Francia, Inghilterra, Russia, Austria, Prussia, Svezia, Turchia e Spagna. Come nella realtà, alcune nazioni sono più forti e hanno mire di espansione continentale. Altre, come Turchia o Spagna, partono da posizioni militari ed economiche più deboli, ma il risultato è che giocare con esse è molto più impegnativo.

La mappa di *Crown of Glory* include l'Europa di inizio '800, dal Portogallo alla Russia e dai paesi scandinavi al Nord Africa, ed è divisa in regioni come quella di *Europa Universalis II* (una o più regioni formano una nazione). Ogni turno della campagna strategica simula il trascorrere di un mese. Quando si accede alla mappa tattica per risolvere le battaglie, i turni diventano di 40 minuti (90 durante la notte) con ogni unità che rappresenta una divisione di cavalleria, fanteria, artiglieria o supporto. L'obiettivo del gioco è di arrivare alla fine della partita con il maggior numero possibile di "Punti-Gloria".

Tali punti si raccolgono non solo conquistando nuove terre e suonandole ai nemici, ma anche più pacificamente, conseguendo risultati diplomatici, economici e sociali. Una nazione il cui popolo è felice e i cui governanti hanno saputo far fiorire i commerci europei, ponendosi abilmente come "ago della bilancia" nel continente, potrebbe dunque terminare meglio di un avversario che ha giocato tutto sull'espansione militare.

"Si stringono accordi diplomatici molto dettagliati"

La diplomazia in *CoG* presenta quello che è probabilmente il più complesso e completo sistema di accordi tra nazioni che abbiamo mai visto. I trattati possono riguardare decine di argomenti militari, economici e politici, includere un gran numero di sotto-clausole e perfino essere stipulati apertamente o in segreto. Questi ultimi possono così costituire una sorpresa per le altre nazioni quando vengono rivelati, ma anche essere "violati" con una penalità in Punti-Gloria inferiore (eludere un trattato mette sempre in cattiva luce chi lo fa, non importa quanto legittime siano le ragioni).

Malgrado *CoG* premi la crescita pacifica, è inevitabile che prima o poi alcune nazioni vengano ai ferri corti (talvolta, una guerra sarà già in corso all'inizio dello scenario stesso).

Le battaglie avvengono quando delle armate avversarie occupano la medesima regione e si risolvono in due modi: il sistema "veloce" utilizza una semplice schermata in cui il campo di scontro è diviso in aree (assalto, difesa, ritirata...) dove posizionare le immagini che

TUTTI IN MARCIA!

La struttura dei turni nella campagna strategica è quella che i giocatori di wargame definiscono "WEGO" ("movimento simultaneo"): ogni nazione decide la propria politica economica e diplomatica nazionale per quel mese, e invia ordini alle proprie armate; quando tutti hanno terminato, il computer calcola i risultati del turno, eseguendo contemporaneamente gli ordini – quindi si passa al mese successivo. Un difetto di questa fase è che quando si ordina a un'armata di spostarsi sulla mappa non è più possibile annullare il comando – anche se il movimento in sé non è ancora stato materialmente effettuato, e il giocatore potrebbe benissimo cambiare idea prima di selezionare l'opzione "fase ordini completata". Un problema che speriamo venga risolto con un prossimo aggiornamento.

POLITICA ED ECONOMIA

Il modello economico di *Crown of Glory*, intimamente legato agli aspetti diplomatici del gioco, è relativamente dettagliato e comprende sia problemi di produzione interna dei beni di prima necessità (legno, ferro, lana, cotone, spezie, merci di lusso), sia la creazione di trattati e rotte commerciali con altre nazioni. Il giocatore deve investire le risorse umane a disposizione non solo per mobilitare eserciti e marciare contro i nemici, ma per migliorare la produzione e la qualità delle infrastrutture nelle proprie province; queste includono banche, fattorie, fabbriche, strade, fortificazioni, centri culturali e così via – tutti elementi che miglioreranno il contributo di quella regione all'economia nazionale e alla felicità del popolo.

La tabella diplomatica riassume le relazioni tra tutte le nazioni del gioco.

Un aspetto fondamentale della politica interna è lo sviluppo delle province che compongono la nostra nazione; potremo occuparcene da un'apposita schermata.

Per ognuno dei nostri eserciti ci è dato di consultare "l'ordine di battaglia", e di assegnare comandanti e aggiungere unità alle varie formazioni.

raffigurano le nostre unità in base alla strategia scelta. Il modello ricorda un po' i giochi di carte collezionabili, ma funziona, e l'Intelligenza Artificiale è un osso particolarmente duro.

Nel sistema "dettagliato", il programma genera una mappa esagonata il cui terreno si basa sulle caratteristiche geografiche della regione che ospita la battaglia. Le divisioni dei due eserciti si muovono e combattono a turno seguendo la griglia a esagoni, e a propria disposizione hanno una serie di comandi come il cambio di formazione (linea, colonna...), l'ordine di caricare il nemico, la fuga e altri. La scala di tali battaglie è più grande rispetto alla fase tattica di *Imperial Glory* e uno scontro arriva a rappresentare anche due o più giorni di operazioni a livello regionale – con regole apposite per la gestione delle ore notturne.
Nei combattimenti tattici si incontra quello che è forse il problema più grave di *CoG*: non è consentito salvare. Si tratta di un inconveniente meramente pratico che, data la lunghezza e l'importanza che alcuni di essi possono assumere, finisce per tradursi con la necessità di interrompere il gioco e ricominciare dall'ultimo salvataggio strategico, dovessero le esigenze della vita reale farsi sentire. Esiste un tasto, "Q", che affida la risoluzione della parte rimanente della battaglia al computer, ma è una soluzione poco soddisfacente (soprattutto se dobbiamo interromperci mentre stavamo portando a termine una manovra particolarmente intricata) e la libertà di salvare in ogni momento è senz'altro in cima alla lista dei desideri per il prossimo aggiornamento.

Crown of Glory è un gioco ingannevolmente "semplice" se osservato con occhio superficiale, ma basta completare il tutorial e muovere i primi passi nell'infida Europa di Napoleone per rendersi conto di come i progettisti abbiano optato per una veste grafica dignitosa, concentrando il lavoro su una rappresentazione dettagliatissima dell'epoca storica. È uno dei migliori esempi della vecchia tradizione "contenuti al posto dell'apparenza", e uno dei titoli che ci rende felici del fatto che, anche nell'era moderna, vi sia posto per etichette come Matrix e per la loro filosofia videoludica "vecchio stile".

Vincenzo 8eretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Imperial Glory, Mag 05, 8
Il tentativo di Pyro di ispirarsi alla sene *Total War*, con un titolo napoleonico carattenzzato da un'ottima campagna strategica, ma da diverse semplificazioni negli scontn tattici.

Cossacks II, Mag 05, 7½
Il seguito di uno degli RTS più belli ci porta nell'era napoleonica con molte novità, ma anche con qualche elemento in meno rispetto al passato e con una campagna strategica appena adeguata.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Western Civilization Games** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 41,15 (spedizione), € 33,12 (download digitale)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.west-civ.com

- Sistema Minimo **Pentium III 200, 128 M8 RAM, 600 MB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium III 500, 256 MB di memoria RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Combattimenti tattici e campagna strategica**
- **Molto dettagliato**
- **Buona I.A. nella campagna strategica**

- **Curva di apprendimento ripida**
- **Non si può salvare nelle battaglie tattiche**
- **Documentazione solo in PDF**

Il titolo napoleonico che molti attendevano, anche se la giocabilità a turni nelle battaglie tattiche potrà non soddisfare chi preferisce la serie *Total War*. Peccato manchi l'opportunità di salvare liberamente. Il modello diplomatico è eccellente.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	5	7	8	8	8

AGGIORNARE LA STAGIONE
Recentemente, è stato pubblicato, su un sito di fan della serie *Pro Rugby Manager*, un nuovo database per la simulazione di Cyanide. L'add on in questione aggiorna le squadre con i quindici che hanno partecipato alla Coppa del Mondo e al Sei Nazioni, nonché ai vari campionati europei. È possibile scaricarlo dal sito ufficiale del distributore italiano DDE (www.dde.it).

La gestione delle rimesse è migliorata a sufficientemente spettacolare.

Il nuovo motore 2D per simulare le partite è molto interessante, ma non ancora preciso.

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

PRO RUGBY MANAGER 2

L'allenatore della nazionale inglese di rugby campione del mondo si è dato al calcio! Che ne sarà della palla ovale?

IN ITALIANO, TRANNE IL PARLATO
Pro Rugby Manager 2 non è stato tradotto completamente in italiano. Sono nella nostra lingua il testo a video e la scatola. La telecronaca è rimasta in inglese.

IN ALTERNATIVA...
Rugby 2005, Giu 05, 6
La produzione di EA vanta licenze ufficiali e una discreta veste grafica, ma propone una simulazione caotica e poco realistica.

Football Manager 2005, Nat 04, 8
La miglior simulazione calcistica manageriale disponibile sul mercato. Un "must" per la sua accuratezza e per l'ottimo realismo simulativo.

DOPO il successo del primo capitolo della propria serie rugbystica, la prolifica Cyanide è tornata in questo 2005 più agguerrita che mai, aggiustando il pacchetto di mischia e mantenendo intatta la propria filosofia di gioco.

Pro Rugby Manager 2 mette il giocatore nei panni dell'allenatore/manager di un club professionistico o di una nazionale di rugby, con il compito di creare una squadra di campioni per vincere i tornei più importanti e i campionati più prestigiosi. Come un Eddie Jones o un Graham Henry della situazione, vi troverete a ingaggiare un mediano di mischia del calibro di Matt Giteau, un'apertura dall'intelligenza tattica sopraffina come Stephen "Paperoga" Larkham, oppure un'ala velocissima come l'All Black Sitiveni Sivivatu o un personaggio carismatico come Lawrence Dallaglio. Inoltre, dovrete visionare i contratti i scadenza e gestire con sapienza gli introiti finanziari fino al termine della stagione.

Una volta abbandonato il vostro confortevole ufficio, sarete proiettati sul campo da rugby a studiare la preparazione atletica dei "ragazzi" e a decidere quali schemi utilizzare, nonché a selezionare i quindici migliori da schierare. Naturalmente, sarà consentito migliorare lo staff tecnico, l'attrezzatura a disposizione degli atleti e affinare le tecniche per placcare o perfezionare le fasi cosiddette di "riciclo". Comunque, se ritenete il compito piuttosto impegnativo per i vostri gusti, è sempre possibile delegare il tutto alla CPU e concentrarsi solo sulle partite da giocare.

A tal proposito, una delle grosse novità di *PRM 2* è rappresentata dalla facoltà di visionare i match in 2D (oltre alla solita visuale 3D), in perfetto stile *Football Manager*. Trenta puntini sullo schermo si muoveranno in modo frenetico, tra placcaggi, mischie, penalità, calci di punizione e rimesse laterali: la libertà di interagire durante i match è – nel complesso – soddisfacente, anche se risulta un po' troppo caotica; le scelte effettuate hanno un'incidenza "reale" sull'esito di una partita. L'Intelligenza Artificiale ha fatto – sicuramente – dei passi in avanti rispetto al precedente episodio sia nell'impostazione del gioco offensivo, sia nelle fasi difensive e con la palla a terra. Però, il "motore" che simula i risultati degli incontri non è ancora perfetto e presenta diverse pecche. Insomma, per ottenere un buon compresso tra realismo e giocabilità c'è ancora da lavorare.

> "Trenta puntini sullo schermo si muoveranno in modo frenetico"

Pur garantendo una maggiore profondità simulativa e introducendo una lunga serie di innovazioni rispetto al predecessore, *PRM 2* non è all'altezza di blasonate simulazioni sportive come *Football Manager 2005* o *NHL Eastside Manager 2005*. Il prodotto di Cyanide, infatti, non vanta ancora quell'accuratezza, quella complessità simulativa e quella cura maniacale per i particolari tipiche dei prodotti firmati da SI Games.

Raffaello Rusconi

CHI È TANA UMUGA?
Cyanide ha acquisito le licenze ufficiali del campionato francese (le due principali serie) e di quello inglese (la famosa Zurich Premiership). Nessuna incertezza con i nomi degli atleti che abitualmente calcano i campi di queste leghe (vedi il mitico Johnny Wilkinson). Problemi di diritti, invece, li abbiamo riscontrati in altri campionati come, per esempio, il prestigioso Super 12 che si disputa nell'emisfero australe: il giovane fenomeno sudafricano Schalk Burger è diventato Schalk Berger, oppure l'australiano Mat Rogers è diventato Matt Ragers... EA si è assicurata le licenze ufficiali di tutte le squadre nazionali che hanno partecipato alla Coppa del Mondo 2003, di quelle che partecipano attualmente al Tre Nazioni, Sei Nazioni e al tour dei British e Irish Lions: non resta che lavorare con l'editor incluso con *PRM 2* per aggiornare il database.

info ■ Casa **Focus Interactive** ■ Sviluppatore **Cyanide** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.prorugby-manager.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 3,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Più di 100 club professionisti e 50 nazionali
- Nuovi modelli poligonali per gli atleti
- Ampia selezione di tattiche e strategie di gioco

- Mancano le licenze di molte nazionali e campionati
- Il motore 2D/3D presenta qualche problema
- Compravendita dei giocatori poco realistica

Un discreto titolo gestionale rugbystico, che promette molto, ma che perde parte del suo potenziale a causa di un approccio un po' confusionario, sia nella gestione tattica, sia nella partita giocata. È comunque consigliato agli appassionati della palla ovale.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZE	I.A.
6	6	7	8	6	6

■ I dialoghi non sono interattivi. Sarà bene selezionare ogni frase, in ordine.

IN ITALIANO

Nonostante il titolo in inglese, le avventure del giovane Arok sono completamente tradotte nella nostra lingua. Sia i sottotitoli (attivabili a piacere), sia i dialoghi, recitati in maniera soddisfacente, risultano perfettamente comprensibili.

■ Il sistema grafico è in grado di visualizzare paesaggi di grande effetto.

■ Il gioco include una piccola enciclopedia dedicata alla preistoria.

LASCAUX

Il luogo in cui si svolgono le fasi finali dell'avventura, decorato da Klem con la collaborazione del protagonista, è la famosa grotta di Lascaux. La presenza di un vero sito archeologico di importanza mondiale aggiunge realismo al gioco. Nella mini enciclopedia inclusa nell'avventura troveremo molte informazioni anche sulla famosa grotta.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SECRET OF THE LOST CAVERN

Si dice sempre che ai vecchi tempi si stava meglio? Che ne dite di provare con tempi preistorici?

I primordi del genere umano. Il giovane Arok tenta di seguire le orme di Klem, abile decoratore di grotte conosciuto durante l'infanzia. Nel corso di una battuta di caccia, Arok trova degli indizi su dove il maestro possa essersi spostato e decide di lasciare la sua valle per raggiungerlo e divenire, a sua volta, un pittore.

Secret of the Lost Cavern è un'avventura in prima persona – con una grafica realistica di buon livello – piuttosto originale grazie all'idea di ambientare il tutto nel remoto passato. Gli enigmi che dovremo affrontare saranno adeguati all'epoca, spesso basati sull'arte, dunque sui graffiti e sui dipinti rupestri che l'abilità di Arok riuscirà a rendere letteralmente vivi.

Alcuni particolari enigmi, in effetti, prevedono l'interazione con i disegni. Ciò che riusciremo a far avvenire sulle pareti delle grotte avrà conseguenze nella realtà, aiutandoci a superare ostacoli altrimenti insormontabili. Altri puzzle saranno basati, invece, su mosaici di varie fogge, oppure su melodie da intonare mediante una specie di primitivo xilofono.

Arok sarà in grado di raccogliere un certo numero di oggetti durante le sue esplorazioni. Di tanto in tanto, saranno disponibili delle grosse pietre dove appoggiare quanto raccolto, in modo da ottenere nuovi oggetti, combinando o modificando quelli in suo possesso.

I dialoghi sono strumentali alla storia e dovremo semplicemente selezionarli tutti in sequenza per ascoltare quanto gli altri personaggi, quattro in tutto, avranno da dire al protagonista. La trama, abbastanza semplice, non contiene colpi di scena, ma ciò non stona, risultando anzi ideale per l'epoca e l'atmosfera generale del titolo. Vogliamo muovere un unico appunto inerente i personaggi: fatto

> "Ciò che accadrà nei graffiti modificherà la realtà"

salvo che discutono senza alcun problema (i nostri avi erano così abili linguisticamente?), un paio di loro, in particolare Tika, la figlia di Klem, ci sono sembrati fin troppo moderni.

Il livello di difficoltà di *Secret of the Lost Cavern* è medio basso, con enigmi che si superano grazie a un minimo di concentrazione, se si eccettuano un paio di momenti in cui abbiamo quasi pensato di arrenderci. Escludendo questi picchi, il gioco si rivela piuttosto breve: Arok andrà incontro al proprio destino nel giro di sette/otto ore.

Tecnicamente, l'avventura è ben realizzata. Non si muore (in caso di errori, ci si può sempre correggere) ed è presente una piccola enciclopedia integrata: gli argomenti si sbloccheranno man mano e i loro contenuti ci saranno utili in vari momenti.

Abbiamo trovato *Secret of the Lost Cavern* un simpatico esperimento, forse un po' troppo breve per lasciare il segno.

Roberto Camisana

■ Spesso, risolvendo gli enigmi relativi, gli affreschi prenderanno vita.

UN LABIRINTO DA INTERPRETARE

All'inizio dell'avventura, Arok dovrà attraversare un labirinto. Non provate a realizzarne la mappa, non è il modo giusto per risolverlo. Piuttosto, ascoltate il commento del giovane quando esaminerà l'indizio lasciato a terra da Klem. In caso contrario, il rischio di rimanere bloccati sarà molto alto.

IN ALTERNATIVA...

Il Ritorno all'Isola Misteriosa, Lug 05, 6½
Dagli stessi sviluppatori, un'interessante avventura ispirata al romanzo di Verne.

Viaggio al centro della Terra, Lug 04, 6
Scopriamo un mondo parallelo all'interno del nostro pianeta. Piacevole, anche se non perfetto.

Info ■ Casa **The Adventure Company** ■ Sviluppatore **Kheops Studio** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.lostcavern.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium III 800, 64 MB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 64 MB**
- Sistema Consigliato **Pentium4 1,4 GHz, 128 MB di memoria RAM**
- Multiplayer **No**

+ Ambientazione originale
+ Alcuni enigmi richiedono una logica particolare
+ Mini enciclopedia utile per il gioco

- Troppo breve
- Un paio di enigmi frustranti
- Finale troppo rapido

***Secret of the Lost Cavern* è un'avventura interessante e originale, ma decisamente troppo breve e poco equilibrata per impressionare. La difficoltà è media bassa, seppure con un paio di punti insidiosi.**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	6	5	6	6

AGGIORNAMENTO FONDAMENTALE
Al momento di andare in stampa con il presente numero di GMC, Cyanide ha reso disponibile la patch necessaria ad aggiornare *Cycling Manager 5* alla versione 1.2r. I miglioramenti sono indispensabili per apprezzare la qualità del gioco (carriera, interfaccia, multiplayer) e per implementare nuove gare, tra cui il GP di Rennes, il Tour di Var e la Volta à Região do Algarve. Il file può essere scaricato dal sito www.dde.it/cm5, oppure reperito sul DVD di GMC.

Il nuovo motore grafico è in grado di riprodurre nei dettagli le biciclette e le divise di tutti i ciclisti impegnati nelle gare.

Il direttore della squadra deve preoccuparsi di tenere alto il morale dei propri atleti.

ARRIVO IN VOLATA
La quinta edizione di *Cycling Manager* offre un'interessante novità per quanto concerne la gestione degli arrivi in volata. L'interfaccia è stata arricchita da un comando, definito Seguire, che ordina ai propri corridori di incollarsi alla ruota dei velocisti più quotati e di creare i classici "trenini" per tirare il proprio uomo di punta.

La barra di controllo per le volate consente di scegliere tra l'atteggiamento normale e quello aggressivo dei ciclisti.

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

CYCLING MANAGER 5

Il piacere di pedalare con i grandi campioni, senza versare una singola goccia di sudore.

RUOTE STRANIERE
Cycling Manager 5 è tradotto nella nostra lingua per quanto concerne le informazioni testuali (menu, interfaccia), mentre la telecronaca è disponibile in inglese. Ottima risulta la trasposizione in italiano del libretto di istruzioni: uno strumento da cui non si può prescindere.

IN ALTERNATIVA...
Pro Rugby Manager 2, Set 05, 7
Un gioco che esalta la complessità del rugby, concentrando la propria attenzione sugli elementi manageriali.

PC Basket 2003, Apr 03, 6
Parlando di titoli gestionali dedicati a sport "minori", non si può ignorare il prodotto sviluppato da DEMsoft e dedicato alla pallacanestro europea.

AL momento di andare in stampa, il Tour de France ha appena chiuso i battenti sugli Champs Elysees. In tale occasione, gli appassionati di ciclismo hanno avuto l'occasione di ammirare per l'ultima volta sui pedali il campione statunitense Lance Armstrong, che dopo sette trionfi in giallo nella fatica d'oltralpe, ha deciso di appendere la bicicletta al chiodo.

Non così i ragazzi di Cyanide, che per il quinto anno consecutivo hanno preparato il loro gestionale sportivo *Cycling Manager*. Come si deduce dal titolo, il gioco edito da DDE non offre solo l'opportunità di affrontare le gare, ma anche quella di gestire tutte le attività di una squadra, vestendo i panni del direttore sportivo. Nel nuovo episodio, la giocabilità è impemiata proprio attorno alla figura di quest'ultimo. All'inizio della modalità Carriera bisogna stabilire i propri parametri "umani", che coinvolgono le relazioni con i professionisti del pedale, la gestione degli aspetti finanziari, la direzione e la capacità di lavorare con i giovani. Ovviamente, nelle prime fasi dell'attività le nostre abilità saranno limitate, ma già dopo i successi nelle competizioni iniziali cominceremo a raccogliere i punti esperienza necessari ad aumentare i singoli valori. Una volta diventati manager di grido, avremo l'opportunità di discutere contratti con grandi campioni, prendendo in considerazione elementi chiave quali lo stipendio, le gare cui la stella parteciperà nel corso dell'anno e la sua posizione all'interno della squadra.

Cycling Manager 5 è più ricco di licenze ufficiali rispetto alla precedente edizione e ciò ha consentito agli sviluppatori di inserire nel database circa 40 team e 1.000 ciclisti reali. Quanto al numero di gare, tra classiche e corse a tappe, il gioco annovera più di 450 appuntamenti, da affrontate con un controllo diretto sulle prestazioni degli atleti. La gestione avviene agendo con il mouse sull'interfaccia di controllo, in cui sono presenti, oltre ai pulsanti deputati al controllo delle azioni di gara (attacco, tenere la testa del gruppo, eccetera), anche quelli per modificare la visuale e la velocità di gioco

> "Avremo modo di discutere contratti con grandi campioni"

La mappa altimetrica va utilizzata per studiare il percorso e preparare gli eventuali attacchi in salita.

(fino a un massimo di 8x). Le informazioni relative ai propri uomini vengono comunicate da barre di colore diverso e da numerose icone. Osservandole, è possibile capire l'energia rimasta al pedalatore (verde), la capacità di eseguire degli attacchi (blu) e il calo fisico (rosso).

Per quanto il sistema di controllo sia configurato in maniera impeccabile, *Cycling Manager 5* rimane un gioco complesso e impegnativo, basato su un'Intelligenza Artificiale credibile, seppure non sempre impeccabile.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

Info ■ Casa **Cyanide** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.cycling-manager.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, 1,2 GB HD, Scheda 3D 32 MB con supporto T&L**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Opportunità gestionali approfondite
- Interfaccia di controllo completa
- Numerose licenze ufficiali

- Il motore grafico non è impeccabile
- Dedicato agli appassionati di ciclismo
- Il livello di difficoltà è notevole

Le novità rispetto a quanto visto nell'edizione precedente sono notevoli e fanno di *Cycling Manager 5* un gioco gestionale piacevolmente impegnativo, cui nessun appassionato di ciclismo dovrebbe rinunciare.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
6	7	8	7	7	8

IN INGLESE
A differenza dei precedenti episodi, sia i dialoghi (doppiati dagli attori della serie), sia i sottotitoli di *Law & Order Giustizia è fatta* sono rimasti in inglese. Importante: il manuale, completamente tradotto nella nostra lingua, è presente in formato html nel CD 1 del gioco. Ricordate di copiarlo manualmente su disco fisso, perché la procedura di installazione non lo farà. Il file si chiama PlayersGuide.html. Non è presente un manuale cartaceo nella confezione del gioco.

La morte della giovane tennista è l'evento che dà l'avvio all'intera vicenda.

Nella seconda parte del gioco impersoneremo Serena Southerlyn, l'avvocato dell'accusa. Dovremo dimostrare la colpevolezza del nostro sospettato!

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

LAW & ORDER GIUSTIZIA È FATTA

Una giovane promessa del tennis muore misteriosamente. Omicidio o tragica fatalità? A noi il compito di scoprirlo.

Negli interrogatori (in questo caso quello di McEnroe!) dovremo scegliere le domande che ci sembrano più opportune.

IL PROSSIMO EPISODIO
Già da mesi si conosce il destino della saga: il quarto episodio di *Law & Order* sarà ispirato alla nuova serie *Criminal Intent*, in onda da tempo anche sulle televisioni italiane. Vestiremo i panni di Vincent D'Onofrio, saremo protagonisti di più casi e, cosa molto importante, il gioco tratterà la sola sezione investigativa.

IN ALTERNATIVA...
Law & Order 2 Omicidio a Manhattan, Nat 04, 6
Il secondo episodio della serie, per chi vuole seguire ogni caso su computer di "Law & Order".

CSI: Miami, Feb 05, 6½
Cinque casi da risolvere, insieme al cast della famosa serie di investigazione scientifica.

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

A meno di un anno dal secondo episodio, il terzo capitolo di *Law & Order*, ispirato alla famosa serie televisiva, è arrivato.

L'avvio è classico: il corpo senza vita della giovane Elena Kusarova, tennista di fama, viene scoperto poco prima di un importante torneo. Il compito di indagare è affidato alla squadra di Lennie Briscoe (l'attore Jerry Orbach, tristemente scomparso alla fine del 2004) e, fin dal principio, la faccenda appare complicata: suicidio, omicidio o incidente?

Alla luce dei due capitoli precedenti, va detto che questo episodio è migliorato tecnicamente (grafica più curata, modelli dei personaggi più completi) e che quasi tutti gli aspetti dell'avventura sono stati oggetto di perfezionamenti. Abbiamo trovato la storia maggiormente interessante, probabilmente grazie ai personaggi, vari e più numerosi che in precedenza. Anche i luoghi da visitare, sempre limitati nell'estensione, sono sensibilmente aumentati, consentendoci di visitare una trentina di posti diversi, in giro per la città. Gli enigmi, un po' carenti in passato, sono stati incrementati per quantità e, sebbene presentino alcuni classici come lettere da ricostruire, giochi del quindici e combinazioni da indovinare, riescono nel difficile compito di risultare sempre coerenti con la storia e quasi mai spiacevolmente estranei.

Abbiamo apprezzato il fatto che, in prossimità di ogni enigma, sia sempre reperibile l'indizio che ne consente la soluzione. Questo non rende il gioco uno dei più impegnativi della storia, ma di sicuro gli dona logicità, caratteristica che a nostro parere è molto importante.

> "Quasi tutti gli aspetti dell'avventura sono stati migliorati"

Nella prima metà di *Giustizia è fatta* dovremo indagare, raccogliendo prove e interrogando testimoni, fino a giungere all'arresto del presunto responsabile.
La seconda metà è centrata sul processo, che andrà condotto in qualità di avvocato dell'accusa, proseguendo con le indagini, fino a giungere alla condanna del colpevole.

CI SIAMO PERSI?
Con tutti i personaggi e gli oggetti presenti nel gioco, in alcuni momenti è facile rimanere in stallo, senza sapere dove andare a parare. Riflettendo con calma, ci accorgeremo di aver dimenticato di far esaminare una prova da uno degli assistenti, oppure di mostrarla a un personaggio in particolare. Prestiamo attenzione!

Diversamente da altri titoli, in *Giustizia è fatta* esiste la possibilità di fallire. Soprattutto nella seconda metà, se non saremo stati sufficientemente abili, il colpevole verrà rilasciato e dovremo ripetere il tutto. Perché ciò non accada, alcuni assistenti ci aiuteranno, eseguendo ricerche, indagini di laboratorio e pedinamenti.

L'inventario di *Giustizia è fatta* è stato rinnovato e consiste in varie sezioni in cui troveremo le persone incontrate, gli oggetti raccolti e i documenti, da usare negli interrogatori. Da segnalare, infine, il cameo di Patrick McEnroe in qualità di allenatore e il fatto che Lennie Briscoe dispenserà, di tanto in tanto, utili suggerimenti su come proseguire in questo gioco investigativo, forse poco esplorativo, ma ben realizzato e degno di considerazione.

Roberto Camisana

info ■ Casa **Mindscape** ■ Sviluppatore **Legacy Interactive** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.lawandordergame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 600, 128 MB RAM, 1,5 GB HD, Scheda 3D 16 MB**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Windows XP**
- Multiplayer **No**

- Storia complessa e interessante
- Enigmi coerenti con le situazioni
- Parecchi personaggi e luoghi da visitare

- Non tradotto in lingua italiana
- Grafica solo sufficiente
- A volte un po' dispersivo

Quasi la simulazione di un episodio televisivo della serie, questo terzo capitolo supera i risultati conseguiti dai precedenti, dimostrandosi più interessante e coinvolgente. A meno di non odiare processi e interrogatori (ce ne sono molti!), tenetelo in considerazione.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	6	7	7	7	7

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

CASE BLUE

In volo su Sebastopoli e Stalingrado!

IMPORTAZIONE PARALLELA

EDITO da Matrix Games per la serie *Sturmovik*, *Cose Blue* è un add on compatibile con l'originale *IL-2* e con *Forgotten Battles* (oltre che con l'espansione *Ace* e con un'installazione "merged" che comprenda anche *Pacific Fighters* – ma non con il solo *PF*).

CB ricostruisce la guerra aerea sul fronte russo meridionale dal 1942 al 1944 – il periodo bellico che vide l'assedio di Sebastopoli, l'epica campagna di Stalingrado e la definitiva ritirata tedesca – il tutto reso attraverso due campagne: una per i tedeschi composta da 350 missioni e una per i russi con "solo" 200, oltre a 39 mappe inedite per l'online completate da oltre 400 nuove missioni cooperative.

GIOCHI COMPUTER

Attaccheremo colonne blindate nei dintorni di Stalingrado.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **X1 Software** ■ Distributore **Imp. Parall.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 22,99 (spedizione), € 15,99 (download digitale)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.matrixgames.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 400 MB HD, *IL-2 Sturmovik* o *Forgotten Battles***
- Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 1 G8 RAM, Scheda 3D 128 M8**

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	8
CAMPAGNA E MISSIONI	6
I.A.	7

7

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

THE LAST DAYS

La guerra nei cieli alla caduta del Terzo Reich.

IMPORTAZIONE PARALLELA

QUESTO add on richiede l'espansione *Ace* di *Forgotten Battles* ed è compatibile con un'installazione "merged" con *Pacific Fighters*.

Il tema sono gli "ultimi giorni" del Terzo Reich: ben 33 campagne seguono tali drammatiche vicende dal punto di vista di cinque nazioni (Germania, Gran Bretagna, Russia, Ungheria e Stati Uniti) – inclusa una dettagliata rappresentazione dello scontro nelle Ardenne.

La principale caratteristica di *TLD* è il livello di dettaglio delle missioni, che spesso sono molto vaste e coinvolgono dozzine di aerei e centinaia di oggetti al suolo – richiedendo, quindi, processori potenti per la massima fluidità. Si tratta, comunque, di un'espansione da non farsi assolutamente scappare.

GIOCHI COMPUTER

In molte missioni ci imbatteremo in immense formazioni di bombardieri.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **X1 Software** ■ Distributore **Imp. Parall.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 22,99 (spedizione); € 15,99 (download digitale)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.matrixgames.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, S12 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 400 MB HD, *Forgotten Battles+Ace***
- Sistema Consigliato **P4 2,2 GHz, 1 G8 RAM, Scheda 3D 128 M8**

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCA8ILITÀ	8
LONGEVITÀ	9
CAMPAGNA E MISSIONI	8
I.A.	7

8

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

BANZAI!

USA, Giappone e Australia si scontrano nel Pacifico.

IMPORTAZIONE PARALLELA

PRIMO add on per *Pacific Fighters* (compatibile anche con l'installazione "merged" con *FB* e *Ace*), *Banzoi!* presenta quattro campagne dedicate alle nazioni che combatteronо tra le onde e nelle isole del Pacifico. Voleremo con l'Aeronautica Navale Imperiale Giapponese, con i Dauntless e i caccia imbarcati della U.S. Navy (due campagne separate), o con l'Aeronautica Australiana in difesa della Nuova Guinea.

L'espansione è caratterizzata da una forte linea narrativa che lega i vari scenari; in totale, parteciperemo a 320 missioni, mentre altre 100 sono fornite unicamente per la modalità online. Un server dedicato a questo add on, inoltre, è attivo 24 ore al giorno.

GIOCHI COMPUTER

Le battaglie aeree più impegnative si svolgeranno in Nuova Guinea a a Guadalcanal.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **X1 Software** ■ Distributore **Imp. Parall.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 23,99 (spedizione); € 15,99 (download digitale)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, S12 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 400 MB HD, *Pacific Fighters***
- Sistema Consigliato **P4 2,2 GHz, 1 G8 RAM, Scheda 3D 128 M8**

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCA8ILITÀ	7
LONGEVITÀ	8
CAMPAGNA E MISSIONI	7
I.A.	7

7

Giochiamo *spendendo* POCO

In questa pagina potete dare un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

■ **Casa:** LucasArts ■ **Distributore:** Activision ■ **Lingua:** Inglese ■ **Prezzo:** € 39,00 ■ **Provato su:** Set 03, 8 · Nat 04, 8

STAR WARS GALAXIES: THE TOTAL EXPERIENCE

GIUNTA al termine l'avventura di "Star Wars" nel mondo del cinema, culminata con l'esplosivo passaggio al Lato Oscuro del giovane Anakin Skywalker, le moltitudini di fan della galassia creata da George Lucas potrebbero sentirsi un po' perse.

Per fortuna, ci sono libri, fumetti e, soprattutto, videogiochi capaci di mantenere alto il buon nome dei cavalieri Jedi e di offrire a chi è propenso a farsi sedurre dal Lato Oscuro la possibilità di sfogare i propri istinti più perfidi.

Tra questi, *Star Wars Galaxies* consente di vivere una meravigliosa avventura all'interno della "galassia lontana, lontana". Il MMORPG di LucasArts mantiene alta la guardia, complice il fascino dell'ambientazione e la costanza con cui vengono realizzati gli aggiornamenti ufficiali al "cuore" del gioco.

■ *Jump to Lightspeed* aggiunge lo spazio a *Star Wars Galaxies*... e scusate se è poco!

Questa raccolta è un compendio di quanto è stato prodotto in questi anni per il fortunato GdR online: oltre al programma principale, infatti, troveremo l'espansione *Jump to Lightspeed* (Nat 04, 8), capace di espandere le frontiere di *Star Wars Galaxies* verso lo spazio profondo, permettendoci di guidare navi spaziali su e giù per la galassia. A ciò si aggiungono due razze inedite e quattro nuove professioni.

Per restare in tema, grazie all'ultima espansione pubblicata potremo anche esplorare la razza di Chewbacca. *Rage of the Wookies* aggiunge al gioco il pianeta Kashyyyk, ricco di centinaia di nuove quest e di oggetti e astronavi tratte da "Star Wars Episodio III".

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO € € € € €

Vi siete persi *Star Wars Galaxies*? Poco male: gioco principale più tutte le espansioni vi aspettano in *The Total Experience*

■ **Casa:** Codemasters ■ **Distributore:** Halifax ■ **Lingua:** Tutto in italiano ■ **Prezzo:** € 19,00 ■ **Provato su:** Giu 04, 9

TOCA RACE DRIVER 2

DI giochi di guida capaci di portare sui nostri schermi la realtà rigorosamente simulata delle corse automobilistiche ce ne sono a bizzeffe. Non molti sviluppatori, però, hanno dimostrato di saper cogliere "Il succo" di una gara, che non è fatta solo di gomme e carburanti, ma anche e soprattutto delle ben più umane emozioni e aspettative.

TOCA Race Driver 2 punta anche su queste qualità per distanziarsi da una concorrenza agguerrita quanto omogenea nelle caratteristiche di base. Il gioco di Codemasters, infatti, ci permette di "vivere" la carriera di un giovane pilota, di seguirla fin dagli inizi e di portarla, tra un intermezzo da "soap opera" e l'altro, fino alle vette più alte della classifica.

■ In *TOCA Race Driver 2* non mancano gare un po'... sopra le righe!

Conoscere gli avversari e sviluppare le rivalità, o avere un rapporto più diretto con il manager, sembreranno peculiarità trascurabili per chi, a un gioco di guida, richiede solamente la simulazione più o meno rigorosa di acceleratore e volante; invece, in *TOCA Race Driver 2* tali componenti fanno la differenza e contribuiscono a far chiudere un occhio su una realizzazione tecnica che, al giorno d'oggi, non può che apparire un po' datata. Il resto lo fanno un motore di gioco capace di gestire gare credibili, un'ottima varietà nelle vetture guidabili, un modello fisico appagante e la presenza dei danni, capace di evitare che ogni gara si tramuti in una sessione di autoscontro.

Oltre alla "storia", quindi, c'è un gioco di guida vero, in cui pennellare la migliore traiettoria rappresenta l'unico modo per vincere.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO € € € € €

***TOCA Race Driver 2* riprende le caratteristiche salienti del titolo precedente migliorandolo in ogni aspetto.**

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

HALIFAX

NEI NEGOZI	
Arena Wars	€19,90
Chaos League	€14,90
City of Heroes	€19,90
Colin McRae Rally 04	€19,90
Lineage II	€19,90
Operation Flashpoint GOTY Edition	€19,90
Indycar Series	€19,90
Perimeter	€19,90
Port Royale	€14,90
Prisoner of War	€19,90
Soldiers	€19,90
TOCA Race Driver 2	€19,90
Tortuga	€14,90
Tortuga 2	€19,90

VIVENDI

NEI NEGOZI	
Homeworld Cataclysm	€14,99
Diablo 2	€14,99
Faraon Gold	€14,99
Ground Control	€14,99
No One Lives Forever Gold	€14,99
Blizzard Pack (Diablo, Starcraft, Warcraft)	€19
Starcraft + Broodwar	€19
Throne of Darkness	€14,99
Tribes 2	€14,99
Zeus Gold (Zeus + Poseidon)	€14,99
Emperor: La Nascita dell'Impero Cinese	€14,99
Empire Earth	€14,99
Warcraft III Battle Chest	€44,99
The Simpsons Hit & Run	€14,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

La parola ai LETTORI

L'angolo in cui far sentire la vostra voce su GMC! Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, inviate una e-mail (**nemesis@futureitaly.it**) o una lettera (**Giochi per il Mio Computer - Via Asiago 45 - 20128 Milano**) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le prove migliori. Non scrivete più di 800 caratteri e ricordate il voto espresso in scala decimale. La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti. I manoscritti non verranno restituiti.

Nadeo | GMC Gen 04 | Voto 6

VIRTUAL SKIPPER 3

VIRTUAL *Skipper 3* è un simulatore di barche a vela da regata. Il gioco è ben fatto riguardo lo stile di controllo dell'imbarcazione e potrà appassionare tanto gli esperti di vela, quanto i giocatori occasionali. Cazzare, lascare, issare ed ammainare le vele non sarà un problema! Impressionante è il fatto che le regole delle regate sono riportate alla lettera in *Virtual Skipper 3* e sono presenti penalità e squalifiche. L'aspetto grafico è buono e al passo con i tempi, anche se non è esente da qualche bug, che potremo eliminare grazie alle patch. La più evidente lacuna del gioco è legata al fatto che manca di una vera e propria modalità carriera, dove creare la propria barca e gestirla nelle varie competizioni mondiali; proprio per questa carenza *Virtual Skipper 3* potrebbe dimostrarsi, al giocatore non esperto, un po' ripetitivo. Insomma, non è perfetto, ma comunque appassionante e ben realizzato.

Freddie89

Uno dei migliori simulatori di barca a vela in circolazione. Perfetto per quanto riguarda il controllo dell'imbarcazione, pecca un po' per ripetitività e per la mancanza di gare internazionali e della modalità carriera.

7½

NCsoft | Lug 05 | Voto 8

GUILD WARS

L'idea commerciale alla base di *Guild Wars* è geniale: non solo il prezzo è basso (circa 40 euro), ma soprattutto non bisogna pagare alcun tipo di abbonamento! Oltre a questo, gli sviluppatori hanno cercato di renderlo adatto a tutti i gusti.
Si potrà andare all'avventura insieme ad altri giocatori, oppure accompagnati da personaggi controllati dal PC (anche se, a volte, questi riveleranno delle manie suicide); sarete liberi di combattere contro i mostri oppure contro avversari in carne e ossa nelle arene e negli immensi tornei; sarà consentito scegliere il proprio eroe tra sei classi nettamente diverse tra loro, caratterizzandolo con 8 tra le 75 abilità disponibili per ogni orientamento e, naturalmente, vi potrete unire in gilde! In *Guild Wars*, ciò che conta davvero non è la quantità di ore di gioco (il massimo livello si raggiunge relativamente in fretta), ma l'abilità del partecipante e della squadra nel costruire una strategia efficace e nel metterla in atto in maniera impeccabile. L'unico difetto è l'impossibilità di organizzare battaglie epiche (la dimensione delle squadre è limitata a 8 membri), anche se forse verranno implementate in seguito grazie agli aggiornamenti.

Riccardo Scalet "Elijah Dark Ever"

Economico, divertente, e praticamente infinito, *Guild Wars* ha tutte le carte in regola per essere un ottimo MMORPG. L'unico appunto che gli si può muovere riguarda la mancanza delle battaglie di dimensioni epiche.

9

JoWooD | Feb 05 | Voto 8½

GOTHIC II

DOPO circa due anni di attesa, finalmente questo fin troppo sottovalutato gioco di ruolo è arrivato in italiano grazie a Koch Media. La grafica, non molto dettagliata per quanto riguarda i PNG (personaggi non giocanti), viene compensata dalla grandezza a perdita d'occhio degli ambienti ricreati dal motore di *Gothic II*.
L'impatto audio, dal canto suo, si difende con una vasta gamma di suoni inerenti la foresta e ogni genere di ambiente. Vi aggirerete per *Gothic II* per circa 40 ore, secondo il vostro livello di esperienza: una longevità niente male...
Secondo il mio punto di vista, *Gothic II* è un gioco dalle mille emozioni, con personaggi fantastici, ma in un mondo molto verosimile. La trama prosegue ottimamente quella del primo episodio, di cui consiglio l'acquisto a chi se lo fosse perso, sia per capire di più della storia, sia perché nel secondo capitolo troverete molti dei PNG che vi hanno accompagnato nell'odissea di *Gothic*. Se cercate un gioco in cui i personaggi siano più "vivi" che mai, ognuno con una propria routine quotidiana, allora questo è il titolo che fa per voi.

Antonio, Marco, Ivan

Un gioco di ruolo fin troppo sottovalutato. Si fa perdonare ogni difetto in virtù dell'esperienza emozionante e verosimile che regala a chi si lascia coinvolgere nel suo mondo fantasy. Aspettiamo con ansia *Gothic III*.

9

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passate la notte aggirandovi per le strade di City 17, date un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Silent Hunter III
GMC.Gorman
"A caccia con il Tipo VII!"

Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Presto avrò la copertina!"

Rome: Total War
BANNED.Neon
"Di nuovo alla conquista di Roma!"

LEGO Star Wars
GMC.Homer
"Meglio dei film! (non che ci voglia molto)"

Battlefield 2
GMC.Pettinato
"Combatto per i vostri diritti e per la libertà!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) FAR CRY Apr 04 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Giu 04 **Demo:** DVD Apr 04
L'intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

4) CALL OF DUTY Dic 03
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mag 04/Apr 05 **Demo:** Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

5) MOH: PACIFIC ASSAULT Dic 04
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Lug 05 **Demo:** DVD Nov 04/Feb 05
La guerra nel Pacifico combattuta sulle spiagge e tra la vegetazione. Innovativo, ma con qualche sbavatura

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 4
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Gen 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Gen 05
Spettacolo, tattica e libertà. *PES 4* perfeziona la sua formula e non teme confronti, né con il capitolo precedente, né con la concorrenza

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
La serie FIFA ha dimostrato di essere maturata. PES domina ancora, ma la partita è combattuta

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di FIFA 2005

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) [illegible]
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: [illegible] Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: [illegible]
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Apr
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05
A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Lug 01 **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott 04
La formula vincente della serie Total War sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE Apr 01
Casa: Electronic Arts Distributore: EA
Soluzione: Da Lug 01 a Nov 01 **Demo:** Nessuno
Innovativo e geniale, questo titolo ci farà vestire i panni di una divinità. Non perdiamo l'occasione

3) WARCRAFT III Ago 02
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
Guida: Set 02/Ott 02 **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF MYTHOLOGY Nov 02
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: The Titans Feb 04 **Demo:** Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende. Un titolo classico al meglio della sua forma.

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION III VERSIONE ITALIANA
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mag 02 Voto: 8
Guida: DVD di Set 02
Demo: DVD di Lug 03
Torna il gioco strategico più amato, con la possibilità di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02
Casa: 3DO Distributore: Leader
Trucchi: Dic 02 **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) GHOST MASTER Lug 03 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04
Casa: Sega Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie Scudetto hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO [illegible]
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Gen 04 **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto: 9
Soluzioni: Gen 98/Gen 01
Demo: Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

LE PIETRE MILIARI: la saga di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max

2) GRIM FANDANGO Ott 98
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Soluzione: Gen 99 **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00
Casa: Funcom Distributore: 3D Planet
Soluzione: Feb 01/Mar 01 **Gioco completo:** Mar 04
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa: THQ Distributore: Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Dic 04/DVD Apr 05

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Sol: Dic 02 - Gen 03 **Gioco completo.** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 05 **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific

2) FALCON 4.0 Feb 99
Casa: Microprose Distributore: Leader
Patch: Apr02/Ago 02 **Demo:** Feb 95
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Patch. Lug 05 **Gioco completo:** Lug 05
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di Flanker 2.5

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: [illegible]
Soluzione: Nov 02/Dic 02/Nat 02
Demo: DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

LE PIETRE MILIARI: Gli Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master

2) MORROWIND Mag 03
Casa: Bethesda Distributore: Ubisoft
Sol: Set 02/ Ott 02 **Gioco c.+Bloodmoon:** Apr 05
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore: Activision
Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell'Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC è ancora targato EA: la grafica è sempre convincente e l'Intelligenza Artificiale ha fatto passi da gigante

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96

2) NBA LIVE 2005 Gen 05
Casa: EA Sports Distributore: Leader
Trucchi: Mag 05 **Demo:** Nessuno
Ancora una volta, EA Sports offre agli appassionati il miglior basket per PC... e anche l'unico

3) NHL 2005 Nov 04 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'annata 2005 dell'hockey NHL su PC viene proposta da EA con alcune novità importanti.

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) EVERQUEST II Gen 05
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO [illegible]
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 95
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 95 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO [illegible]
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 00

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 7
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 5
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Nessuno **Demo.** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

ARRONAX
Giochi di ruolo
1. Baldur's Gate 2
2. Diablo 2
3. Arcanum
4. Gothic
5. The Elder Scrolls III: Morrowind

NICK_CODE
Azione/Avventura
1. Max Payne 2
2. GTA San Andreas
3. Mafia
4. Prince of Persia 2: Spirito Guerriero
5. Max Payne

EDIVAD SNAKE
Sparatutto in Soggettiva
1. Call of Duty
2. Call of Duty: La Grande Offensiva
3. Brothers in Arms
4. Medal of Honor Pacific Assault
5. Half-Life 2

MRCONQUER
Strategia
1. Warcraft III
2. Cossacks: Back to War
3. Civilization
4. Rise of Nations
5. Stronghold: Crusader

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937471
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
DDE 199106264
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 055/3247352
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/783474
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/714000
UBI SOFT 02/4884711

next LEVEL

Sfide all'ultimo frag, Mod da sviluppare e da scaricare, editor per manipolare poligoni e texture, videogiochi da rivalutare e un mondo online tutto da vivere. Benvenuti nel Next Level curato da Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 - Deathmatch #1
213.140.8.218:27018

BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

BATTLEFIELD 2 DEMO
[GMC] - Battlefield 2 demo Server #1
213.140.8.217:16567
[GMC] - Battlefield 2 demo Server #2
213.140.8.218:16567

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

ESWC

LA COPPA DEL MONDO DEGLI E-SPORT

A Parigi, è stata sollevata al cielo la "coppa del mondo" elettronica!

LA nostra rubrica dedicata agli "E-Sport" si apre con un succulento reportage sulla manifestazione francese cui hanno partecipato circa 800 giocatori provenienti da ben 50 nazioni, che per 7 giorni si sono dati battaglia con i principali giochi multiplayer del panorama PC.

Anche quest'anno, l'Electronic Sports World Cup – che possiamo considerare come la Coppa del Mondo degli Sport Elettronici – è stato incredibile, ambientato nella suggestiva cornice del Carrousel du Louvre, situato nel cuore di Parigi.
Il centro commerciale, costruito al di sotto dell'omonimo museo, è rappresentato dalla famosa "Piramide di vetro" (eretta nel 1980 dall'architetto Ioeh Ming Pei) situata nel cortile del palazzo, da cui si accede a un'area che, quotidianamente, è visitata da decine di migliaia di persone, occupate a fare shopping o a gustare deliziosi manicaretti.

Nessuno si aspettava un successo del genere, soprattutto in termini di pubblico, per una kermesse completamente dedicata ai videogiochi! Nei giorni di apertura della manifestazione (l'ingresso costava solo 5 euro), l'ESWC è stato visitato da più di 40.000 persone, pronte a idolatrare i bellicosi clan di *CounterStrike* o a giocare sui numerosi PC e PlayStation messi a disposizione dall'efficiente organizzazione francese. C'erano anche parecchi adulti, mamme e bambini, tutti venuti ad assistere a una delle tante partite disputate sul palco e a incitare i propri beniamini, all'interno di un auditorium dalla capienza stimata di 1.500 posti a sedere. La sala principale era gremita all'inverosimile (si parla di oltre 2.000 persone!) e l'atmosfera era surriscaldata. A questi impressionati numeri, vanno aggiunte le oltre 20.000 persone connesse tramite Internet (grazie a *Half-Life TV*) per assistere alla finalissima del torneo di *CounterStrike*. La vittoria è andata al clan americano Complexity, i cui membri si sono spartiti la bellezza di 40.000 dollari.
L'organizzazione della manifestazione è stata esemplare: dopo ogni partita trasmessa, i giornalisti avevano la possibilità di intervistare i protagonisti di queste sfide nella sala stampa attigua. GMC ne ha approfittato per porre le proprie domande ai giocatori, chiedendo – per esempio – se la loro sconfitta fosse derivata dalla mappa scelta, oppure dall'emozione di sfidarsi sotto i riflettori.
La "ciliegina sulla torta" dell'edizione

I megaschermi allestiti nell'Auditorium per l'occasione mostravano immagini di gioco e la concentrazione degli atleti.

"La ciliegina sulla torta è stato il torneo femminile di CounterStrike"

Concorrenza sleale?

Sembra ormai una tendenza inarrestabile quella di organizzare eventi diversi negli stessi giorni. Così, anche la CPL Summer – importantissimo evento americano che da anni si tiene a Dallas – si è svolta in contemporanea con l'ESWC parigino. Come se non bastasse, l'edizione 2005 è anche stata il teatro della tappa americana del CPL World Tour. Nonostante il tentativo degli organizzatori a stelle e strisce, l'evento di Parigi ha stravinto il confronto, in quanto tutti i maggiori clan del mondo (perfino gli stessi statunitensi) hanno preferito partecipare al torneo francese, piuttosto che alla CPL Summer texana. Per quanto riguarda i risultati della manifestazione USA, nel torneo di *Painkiller* (che ripetiamo essere l'unico ufficiale del World Tour) ha trionfato Fatal1ty in finale contro il solito Voo, che ha subito così la sua seconda sconfitta in un torneo ufficiale. L'idolo statunitense è riuscito, grazie a mesi di allenamento, a tornare agli apici del netgaming giocato e si è portato a casa un bel gruzzoletto (15.000 dollari). L'olandese, arrivato secondo, non si può certo lamentare con i suoi 10.000 dollari, mentre lo svedese Ztrider (terzo classificato) ha intascato 7.000 dollari. Il nostro Alessandro Avallone (Stermy) si è piazzato – come al solito – quinto, aggiudicandosi altri 3.500 dollari; gli altri due italiani in gara (Play.it*Forrest e Play.it*Booms) si sono portati a casa il premio di consolazione del valore di 375 dollari, per essere arrivati nei primi sedici. Nel torneo di *CounterStrike* hanno vinto gli svedesi SK.Swe (15.000 dollari), mentre il torneo di *Warcraft III* ha incoronato ToD (6.000 dollari), un francese che ha preferito venire a vincere in America piuttosto che essere distrutto nella sua città natale, visto il livello (decisamente più elevato in Francia) delle due competizioni in questo titolo.

Fatal1ty, oltre a essere il giocatore più famoso, si è anche dimostrato il più forte a Painkiller durante la CPL.

Sito di riferimento www.cplworldtour.com; www.thecpl.com

2005 dell'ESWC è stata rappresentata, senza ombra di dubbio, dalla presenza di un torneo femminile dedicato a *CounterStrike*. Ventiquattro agguerritissimi clan hanno aggiunto una nota di colore alla manifestazione e tanta bellezza, facendo fremere il pubblico in più di un'occasione con le loro grida di intesa o con i loro radiosi sorrisi. L'onore del nostro Paese è stato salvato da cinque ragazze italiane, arrivate però a questa Coppa del Mondo senza aver disputato un vero e proprio torneo di qualificazione. Eternity, SheDevil, BlackWidow, Chi4ra e AnNa, conosciute nella Grande Rete come le Ogm^Ladies, sono state delle ottime compagne di viaggio per la nostra nazionale maschile. Le ragazze si sono impegnate al limite delle loro possibilità, ma hanno perso tutte le partite del loro girone, nonostante il supporto di Skizzo (membro del team maschile di *CounterStrike*, improvvisatosi coach), che ha provato fino all'ultimo a coordinarle e a incitarle, uscendone senza un filo di voce.

Anche quest'anno, l'Electronic Sports World Cup si è rivelato un'esperienza fantastica per qualunque netgamer e abbiamo apprezzato la scelta degli organizzatori di dare una maggiore visibilità al torneo femminile. Certo, i premi in denaro erano più bassi, ma le molte partite giocate nell'auditorium e una finale spettacolare e combattuta (senza tralasciare la bellezza di alcune delle partecipanti) hanno imposto all'attenzione del pubblico e dei media un nuovo "modo" di vedere il netgaming, finalmente senza discriminazioni di sesso. NVIDIA, partner ufficiale e organizzatrice principale dell'evento (che ha avuto un montepremi stellare di ben 300.000 dollari!) insieme ai ragazzi di LigaArena, ha fatto centro e ora aspetta con curiosità la risposta dei WCG (le Olimpiadi dei videogiochi) di Singapore, previsti per il prossimo novembre. Parigi e la Francia hanno lanciato il guanto di sfida, ma nessuno, almeno finora, sembra poter reggere il confronto.

Akira

Siti di riferimento
www.esworldcup.com;
www.esworldcup.it;
www.igeitalia.net

E' il caso di dire: tutti in pista!

WCG: Monza

Una notizia dell'ultima ora! Il comitato dei World Cyber Games ha selezionato la sede della finale dei WCG 2006. Con un pizzico di orgoglio nazionale, siamo felici di rivelare che è proprio Monza, la splendida città alle porte di Milano! Monza ha battuto le altre candidate per questo prestigioso evento, tra cui Sydney (Australia), Cancun (Messico), Shangai (Cina). Sembra che Monza abbia vinto sui concorrenti anche perché l'amministrazione comunale, che ha dato tutto il suo supporto all'iniziativa, ha offerto come cornice per l'evento nientemeno che il celebre autodromo di Formula 1!

I campioni

TORNEI E VINCITORI

Ricchi premi per i campioni del netgaming!

I Complexity hanno stravinto il torneo maschile di *CS*, dimostrando in finale di non avere rivali: 16 – 6 il risultato finale.

Il team statunitense ha davvero colpito, ecco le ragazze vincitrici di *CS*.

Oltre alle sfide infuocate a *CountreStrike*, nel corso dell'ESWC si sono disputati tornei a *Worcraft III: The Frozen Throne*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Quake 3 Areno*, *Unreol Tournoment 2004* e *Gran Turismo 4* (PlayStation 2).

I migliori a vestire i panni degli antiterroristi più famosi della Rete sono stati gli statunitensi Complexity (hanno vinto ben 40.000 dollari), uno dei team più forti al mondo, seguiti dai danesi Sk.dk (ben 26.500 dollari) e dai tedeschi Mousesports (18.000 dollari). Il successo americano a *CounterStrike* è stato completato dalla vittoria nel torneo femminile: il clan Girls Got Game si è imposto (ha totalizzato 10.000 dollari), primeggiando sulle brasiliane Ladies (6.500 dollari) e sulle iberiche X6tence.AMD (4.500 dollari). Le statunitensi hanno avuto la fortuna di non incontrare nuovamente le ragazze cinesi sulla loro strada (che nel primo girone, le avevano distrutte). Il clan asiatico, dato alla vigilia come favorito per la vittoria finale, è infatti uscito nel secondo girone dopo due spareggi, di cui l'ultimo perso per un round.

Nel campo degli RTS, non ci sono stati dubbi sulla vittoria finale durante il torneo di *Worcraft III: The Frozen Throne*. L'olandese 4K.Grubby (si è portato a casa 13.000 dollari sonanti), grazie al suo innegabile talento strategico, non ha avuto problemi a sconfiggere coreani e cinesi, grandi protagonisti di questa disciplina. Secondo classificato il russo SK.Deadman (ben 9.000 dollari), mentre al terzo posto si è piazzato Reign della Corea del Sud (ha totalizzato 6.000 dollari).

Il campione di *PES 4* è di nazionalità araba e si chiama ArabianJoker: oltre a guadagnare 13.000 dollari, ha battuto in finale il caraibico Mike (consolatosi con 9.000 dollari). Il bronzo è andato alla Spagna, con l'ottimo Legre. Questi erano i tornei più importanti, quelli che hanno premiato i giocatori fino all'ottavo posto e hanno avuto una copertura mediatica massiccia.
Al contrario, le competizioni dedicate a *Q3*, *UT 2004* e a *GT 4* hanno regalato premi in denaro solo fino alla quarta posizione e, in alcuni casi, la finale non è stata nemmeno proiettata.
Lo sparatutto di id Software ha visto vincitore il russo Cooller (si è aggiudicato 6.000 dollari), il quale ha battuto l'americano czm (3.000 dollari) e lo svedese SK.Fox (2.000 dollari); nel torneo dedicato allo sparatutto di Epic, invece, ha trionfato il francese Winz sull'austriaco Falcon (Austria). Terzo si è piazzato l'olandese Lauke, mentre il nostro DevilMC ha guadagnato un ottimo quarto posto (portandosi a casa 1.000 dollari).

Tra gli altri giocatori italiani segnaliamo VirtuaMax, che in *Gron Turismo 4* è arrivato nei primi otto (i primi quattro premi sono andati alla Francia), e The_Legend (si è portato a casa la bellezza di 2.000 dollari), che in *PES 4* non ha raggiunto la semifinale per un soffio, visto che ha perso per un silver gol contro il finalista Mike nei quarti.

Mod per Half-Life 2

HALF-LIFE 2 DEATHMATCH

Boiler volanti e caloriferi nelle gengive: il deathmatch si scalda davvero!

- **Sviluppatore:** Valve (interno)
- **Genere:** FPS
- **Dimensioni:** 30 MB
- **Internet:** www.steampowered.com

COME gli appassionati del genere sanno fin troppo bene, spesso sono qualità e quantità delle armi disponibili a decretare il successo di un FPS rispetto a un altro, a maggior ragione se si parla di modalità multiplayer. Con l'introduzione dell'ormai celeberrima Gravity Gun, *Half-Life 2* non solo ha confermato tale regola, ma ne ha ampliato indefinitamente i confini d'applicazione, trasformando di fatto in arma d'offesa qualunque oggetto fisico appartenente al mondo di gioco.

Dalla prima apparizione su Steam di *Half-Life 2 Deathmatch*, fu subito chiaro che sarebbe stato proprio quello l'ambiente ideale per sviluppare tutte le incredibili potenzialità della Gravity Gun e del suo potentissimo campo magnetico, capace di attrarre masse e spararle via rispettandone realisticamente le caratteristiche morfologiche e strutturali. Dagli avanguardisti del tubo catodico ai fedelissimi del cubetto di porfido, dagli igienisti del lavandino ai bombaroli del barile esplosivo: con la Gravity Gun ogni stile di gioco si riflette nel tipo di "proiettile" scelto per danneggiare l'avversario, e viceversa.

La preferenza di GMC cade sul dimenticato radiatore da appartamento, il rovente termosifone che scalda gli inverni più freddi: l'indispensabile calorifero, insomma. Si tratta della cosa più grossa e pesante che passi per le porte, qualità che lo rende il compromesso perfetto tra mobilità e volume di fuoco. In più, rappresenta un ottimo scudo anti-proiettile, pur garantendo una discreta visibilità. Poi, non importa che abbiate un'armatura a 200 e una salute di ferro, il calorifero vi spezza in due, senza possibilità di scampo. Come direbbe qualcuno, la Gravity Gun "è un'arma elegante per tempi più civilizzati, non goffa o erratica" come i mitragliatori prediletti dalle masse. Troppo spesso ci è capitato di spazzare via orde di rozzi adepti dell'antica arma da fuoco con la sola imposizione della fedele Gravity Gun, scagliando tavoli, steccati o carrelli, deflettendo i loro prevedibili proiettili grazie al levitare di robuste porte di legno, catturando al volo granate e bombe Combine e rispedendole al mittente con malcelato disgusto.

Ma tutto d'un tratto, ecco che ti trovi davanti a un altro Gravity Gunner. Gli occhi dei due pistoleri del futuro esaminano lo stuolo di corpi contusi ed esanimi sul terreno, scorrono veloci gli eventuali proiettili da scagliare, prima di fissarsi sull'avversario in quell'attimo di calma irreale che precede sempre un duello all'ultimo sangue.

In una sparatoria "gravitazionale" si possono verificare tre situazioni: entrambi i contendenti sono armati di proiettile; uno è armato e l'altro no; oppure ambedue sono senza munizioni. Le battaglie più belle sono quelle che partono dalla prima condizione e man mano degenerano nella seconda e nella terza, e le migliori in assoluto sono quelle in cui le munizioni sono rappresentate dai suddetti caloriferi.

Gli abnormi proiettili si scontrano nell'aria in un'esplosione di scintille e clangori metallici, entrambi lanciati secondo la medesima traiettoria ideale. Una veloce ricarica attirando a sé il termosifone più vicino e via, pronti per il secondo assalto. Ma ecco che uno dei due radiatori finisce di rimbalzo su un balcone sovrastante, costringendo i duellanti a contendersi l'unico rimasto con un duplice scatto felino a grilletto tirato. I raggi trattori delle pistole

Le granate Combine al plasma sono delle vere e proprie "patate bollenti", meglio rispedirle subito al mittente.

INSTALLAZIONE

1. Aprite l'Interfaccia Steam
2. Cliccate sul pulsante Gioca
3. Cliccate sulla voce **Half-Life 2: Deathmatch** per far partire l'installazione automatica
4. Per giocare, lanciate l'Interfaccia Steam, aprite il menu Gioca e lanciate il gioco
5. Al momento del lancio, Steam provvede a scaricare automaticamente gli eventuali aggiornamenti

> "Il rimpallo di oggetti è il saluto segreto dei veri Gravity Gunner"

L'immagine del calorifero che volteggia nell'aria è il simbolo di *Half-Life 2 Deathmatch*.

Una bella sediata sulla schiena è una mossa tipica alla Triple H.

La Gravity Gun è l'arma definitiva per il deathmatch.

gravitazionali si equivalgono e nessuno può sapere se l'oggetto (contundente) del desiderio che fluttua nell'aria è in proprio possesso, o in quello dell'avversario. Stallo, finché qualcuno rompe gli indugi balzando lateralmente, spezzando la prova di forza e dando il via a una drammatica partita a palla, anzi, termosifone prigioniero.

Il massiccio proiettile sparato ad altezza d'uomo viene parato e rilanciato più volte, in un palleggio mortale sempre più fitto e violento. Un palleggio che le reclute della Gravity Gun non sanno, non possono reggere. Il rimpallo tennistico di oggetti rappresenta, infatti, il saluto segreto dei veri Gravity Gunner, quelli tosti. Ai colpi scagliati con perizia balistica non è sempre facile rispondere e servono riflessi a dir poco felini per intercettare le traiettorie più insidiose, magari di rimbalzo. Il problema è che, così facendo, si volge per un attimo la schiena al nemico, finendo per essere vulnerabili. Il possesso del micidiale calorifero, però, vale pure qualche rischio, soprattutto se si riesce a chiudere in un angolo il nemico. Guai a dare quest'ultimo per finito. In Rete ci sono in giro "mostri" in grado di fare "surf" sul termosifone appena lanciatogli e rispedirvelo dritto tra i denti senza che nemmeno ve ne accorgiate. Veri e propri "artisti" del frag via calorifero e Gravity Gun, insomma.

Half-Life 2 Deathmatch non brilla certo per accuratezza tecnica sul piano della connessione online, visti i problemi di lag (scatti, compenetrazioni, apparizioni e sparizioni di oggetti) di cui soffre. Ma, data la mole di traffico da sincronizzare per gestire tutti i complessi algoritmi fisici messi in moto dalla ventina di giocatori collegati, è già un miracolo che funzioni! E se di fronte a un perfetto headshot subito a *CounterStrike: Source* si resta in preda a una rabbiosa e umiliante frustrazione, quando si viene eliminati elegantemente da un virtuoso della Gravity Gun in *Half-Life 2 Deathmatch* la reazione è quella di una spontanea e rispettosa ammirazione. Perché il futuro del deathmatch scorre potente nelle serpentine infuocate di un calorifero d'assalto!

L'EVOLUZIONE DEL DEATHMATCH

Dalla sua prima pubblicazione, due settimane dopo il gioco single player, *Half-Life 2 Deathmatch* è decisamente lievitato come qualità e contenuti. Le due mappe originali sono state affiancate da tre livelli vincitori di concorsi amatoriali e da altre due mappe progettate nientemeno che da Jess Cliffe, co-creatore di *CounterStrike*. Anche l'arsenale disponibile si è arricchito di due nuove armi: l'S-LAM e l'elettrizzante Stun Stick dei Combine.

HALF-LIFE 2

VERDETTO

Un'esperienza gratificante nella sua unicità, grazie alla fisica (e alla fisicità) degli scontri! Al momento, però, ci sono ancora poche mappe.

Mod per Half Life 2

ECLIPSE

Avventure nella foresta tra orchi e creature fatate, questa è vita!

- **Sviluppatore:** Eclipse
- **Genere:** Avventura
- **Dimensioni:** 228 MB
- **Internet:** http://students.guildhall.smu.edu/eclipse

PRIMA ancora di essere una mini-avventura di ambientazione fantasy, *Eclipse* soddisfa la curiosità dei tanti giocatori di *Half-Life 2* in attesa di saggiare la versatilità dei "Source Engine" di Valve.

L'inquadratura in terza persona e l'originale sistema di combattimento donano a questa Total Conversion un fascino molto particolare, merito anche delle doti artistiche del team di sviluppo. I tre piccoli livelli all'interno di cui si snoda la trama sono, anzitutto, una gioia per gli occhi, ma rivelano anche una discreta cura per il design e costituiscono un ottimo "biglietto da visita" per i 17 studenti universitari coinvolti nel progetto (portato a termine in soli cinque mesi).

Violet, la protagonista, è una maga dotata di poteri telecinetici e dovrà ben presto imparare a usarli contro le terribili creature che incontrerà lungo la sua strada, in cerca di indizi sul padre scomparso nel nulla. Inizialmente le sue facoltà le permettono unicamente di scagliare sassi e alveari, questi ultimi in grado di distrarre per breve tempo i nemici e consentirle di prendere la mira con calma. Giunti all'ultimo livello, prima dello scontro finale, Violet imparerà anche a utilizzare una micidiale magia a base di sfere infuocate.

Volendo chiudere un occhio sulla brevità dell'esperienza, e sulle scarse possibilità concesse all'esplorazione, il cardine dello schema di gioco – ovvero abbattere Orchi e micidiali "fatine" – risulta ben congegnato e divertente. La necessità di trovare prima un oggetto, poi sollevarlo in aria, quindi caricare il colpo scegliendone l'intensità e trovare, infine, una posizione favorevole per il lancio, è un'operazione per nulla immediata e bisognosa di ottimi riflessi e spirito di osservazione.

Originale anche lo stratagemma ideato per segnalare al giocatore la potenza della magia: l'effetto di sfumatura applicato all'immagine tende infatti a variare, aumentando i valori di contrasto e rendendo gradualmente tutto più definito. Peccato che, una volta tornati alla normalità, ci si renda conto che la sfumatura di base è anche eccessiva e tende sfocare troppo i contorni degli oggetti (il classico effetto da "forse devo pulire il monitor").

Gli scontri con le fate vedono queste ultime attaccare con delle vere e proprie bombe, che è necessario rispedire al mittente prima che esplodano. L'attacco magico, invece, è decisamente meno "tattico" e richiede solo di calibrare l'intensità del fuoco (da una a tre sfere, secondo quanto si tiene premuto il tasto del mouse).

Intelligente l'idea di inserire un mini-gioco di resistenza (con tanto di record e statistiche), che dona a *Eclipse* una inaspettata rigiocabilità. Il mini-gioco altro non è che la riproposizione dell'ultimo livello in chiave arcade, con orde sempre più numerose di Orchi intenzionate a sopraffare la povera Violet in mezzo all'arena. Nonostante l'estrema fugacità dell'avventura e qualche piccolo bug, si tratta di un Mod da installare a occhi chiusi.

I ruderi della casa paterna nascondono importanti indizi per proseguire nell'avventura.

INSTALLAZIONE

L'installazione di Eclipse è davvero semplice, e non vi prenderà più di qualche minuto. Grazie al sistema di Steam, che la riconosce immediatamente, potrete giocarci direttamente dopo averla installata.

1. Trovate *Eclipse* nella sezione dedicata ai Mod del DVD di GMC o scaricatelo dal sito **http://students.guildhall.smu.edu/eclipse**
2. Lanciate l'eseguibile di installazione e seguite la procedura guidata
3. Il Mod viene riconosciuto automaticamente da Steam
4. Lanciate *Eclipse* dal menu **Gioca** di Steam, alla voce **Altri Giochi**

Le prime fasi dell'avventura lasciano senza fiato per la bellezza del paesaggio.

> "Violet è una splendida maga dotata di poteri telecinetici"

Time 0:18

Non è consigliabile stare troppo vicini all'obbiettivo dei propri attacchi.

VERDETTO ★★★★☆

Breve come un demo e molto lineare, ma le idee sono ottime. A quando un gioco completo?

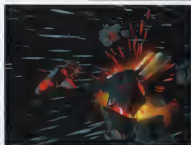
CINQUE GRANDI GIOCHI GRATIS!

Perché pagare per giocare, quando si può farlo gratis?

IN questa pagina vi presentiamo cinque giochi che hanno un rapporto qualità/prezzo invidiabile, dato che sono disponibili gratuitamente!
Non si pensi, per questo, che la loro qualità non sia all'altezza, dato che la lista comprende sia classici che hanno fatto storia (i primi due episodi di *GTA*), sia titoli che hanno poco da invidiare a produzioni professionali, pur se sviluppati da appassionati. Per chi non lo sapesse, esistono tonnellate di giochi gratuiti disponibili per PC in modo assolutamente legale, basta fare un giro su siti come **www.gamehippo.com** e **www.liberatedgames.com**. Buon divertimento!

THE WHITE CHAMBER

Internet: www.studiotrophis.com

Un gruppo di appassionati di Sheffield ha messo insieme con perizia questa piacevole avventura punta e clicca dallo trama piuttosto "dark". Una ragazzina si risveglia in una bara fiammeggiante, senza ricordare il suo nome né come sia finita lì dentro. Stile visivo da anime orientale, colpi di scena da film hollywoodiano e un'interfaccia in perfetto stile *Full Throttle* si fondono in un'avventura degna di essere provata. In inglese.

I OF THE ENEMY RIL' CERAT

Internet: www.enemytechnology.com

Piccolo, ma gustoso prequel al gioco completo *I of the Enemy*, uno dei migliori titoli "indie" (ovvero creato da sviluppatori indipendenti) dell'anno scorso, *Ril' Cerat* sfrutta lo stesso motore grafico con classica visuale dall'alto dell'RTS originale per supportare uno stile di gioco centrato principalmente sulla gestione delle truppe, piuttosto che sulla raccolta delle risorse.

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Internet: www.bbc.co.uk/radio4/hitchhikers

Ha la bellezza di 21 anni sulle spalle, ma la storica *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* di Infocom è una delle migliori rappresentanti del genere delle avventure testuali, nonostante in questo aggiornamento (a cura della sezione Online della BBC inglese) venga arricchita anche da un'intrigante interfaccia grafica. Scritta a quattro mani da Douglas Adams e Steve Meretzky, la sceneggiatura del gioco è tratta direttamente dal divertente libro omonimo ("La Guida Galattica per gli Autostoppisti"). Preparatevi a interagire con l'ambiente digitando i vostri ordini (rigorosamente in inglese), a risolvere numerosi enigmi e a morire fin troppe volte.

PROBLEMI CON LE AVVENTURE PUNTA E CLICCA?

Per giocare a *Beneath a Steel Sky* è necessario installare un programmino che gli amanti delle avventure punta e clicca ricorderanno: stiamo parlando di SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion), una utility sviluppata nel lontano 1987 da Ron Gilbert e da Aric Wilmunder. Questa tecnologia fu utilizzata con successo in altre avventure quali *Zac McKracken and the Alien Mindbenders, Loom, Indiana Jones e L'Ultima Crociata, Indiana Jones e il Destino di Atlantide, Monkey Island 1,2,3, Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle, The Dig* e *Full Throttle*.

1. **Prima di tutto, dovete installare l'emulatore ScummVM (VM sta per Virtual Machine) che è possibile reperire sul sito www.scummvm.org.**
2. **Ora estraete i file di *Beneath a Steel Sky* in una cartella creata all'interno di quella SCUMM.**
3. **Eseguite l'emulatore SCUMM, selezionate la cartella del gioco e lanciatelo dal menu.**
4. **Una volta nel gioco, premendo il tasto F5 si accede alle opzioni di salvataggio.**

GTA e GTA 2

Internet: www.rockstargames.com/classics

Ecco la risposta a chi si è sempre chiesto quali fossero le origini del fascino della serie *Grand Theft Auto*. Violenza gratuita e guida spericolata erano già gli ingredienti principali dei primi due capitoli della saga di Rockstar, rigorosamente bidimensionali. Se il primo *GTA* ebbe il merito d'inventare l'originale (e contestatissimo, ai tempi) stile di gioco "criminoso", *GTA 2* ne ampliò gli orizzonti con l'aggiunta di nuove gang mafiose.

BENEATH A STEEL SKY

Internet: www.revolution.co.uk

Corruzione e redenzione, due facce della stessa fantascientifica trama cyberpunk di *Beneath a Steel Sky*, una delle più innovative avventure punta e clicca mai concepite. Puntatore del mouse interattivo (in sostituzione della "verbosa" interfaccia stile LucasArts) e Virtual Theater (PNG dotati di una vita indipendente) rivoluzionarono il genere delle avventure grafiche.

Mod per Max Payne 2

HALL OF MIRRORS

Equilibrismi mortali, allo specchio.

- **Sviluppatore:** HoM
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** http://hom.payneproductions.com

NEL 2002 esce "Equilibrium", un film che immagina un mondo futuristico in cui emozioni e sentimenti, ritenuti pericolosi e potenzialmente sovversivi, sono messi al bando mediante l'uso di un farmaco inibente. Un farmaco che John Preston, ex-soldato addestrato a mantenere l'ordine mediante la micidiale arte ballistico-marziale della "Gun-Kata", decide un bel giorno di non prendere più.

Come già accaduto con il blockbuster "Matrix", anche "Equilibrium" ha ispirato una produzione in chiave videoludica, non ufficiale in questo caso, ma affidata alla buona volontà dei modder del team HoM. Per Rico, il responsabile dello sviluppo di *Hall of Mirrors*, il lungometraggio rappresenta però solo il modello iconografico da cui partire per costruire il gioco. "All'inizio, il nostro piano era di legare le missioni in una trama che ricalcasse quella del film," spiega. "Dopo un po', ci siamo resi conto che il pezzo forte del nostro Mod era il gameplay, non certo la storia".

Abbandonata ogni velleità narrativa, rimane quindi una solida giocabilità basata sulle coreografie mortali a base di "Gun-Kata". A proposito di ciò, Rico assicura: "Per ogni situazione di combattimento e schieramento di nemici esiste una mossa con cui cavarsi elegantemente d'impaccio. Abbiamo implementato attacchi frontali, laterali, in salto e addirittura intere combo con cui spazzare via più avversari contemporaneamente." In *Max Payne 2* si spara dove si punta il mirino, mentre in *Hall of Mirrors* le pistole tengono sotto tiro bersagli diversi in maniera indipendente.

Un esempio? Rico descrive una situazione in cui era circondato dai nemici. "Ho usato una combo per liberare l'area intorno a me uccidendo cinque 'sweeper' (caratterizzati dal soprabito nero), ma ho intravisto avanzare nel fumo una seconda ondata guidata da un 'cleric' (un boss nemico). Sferrando un attacco frontale, gli ho lanciato addosso uno sweeper, poi ho rallentato il tempo e mi sono occupato degli assalitori ai miei fianchi sfruttando gli attacchi laterali. Quindi, ho eseguito una piroetta all'indietro, atterrando sul visore dello sweeper retrostante e mandandoglielo in frantumi, prima di ripristinare il normale scorrere del tempo e godermi lo spettacolo del crollo dei nemici ai miei piedi".

> "Per ogni situazione esiste una mossa con cui cavarsi agilmente dagli impicci"

Giochino interessante, questo *Hall of Mirrors*. Come il suo ideatore, che conclude: "Da quando gioco ai videogame ho sempre sognato d'imitare le evoluzioni viste nei film. Grazie all'arrivo di titoli come *Max Payne*, anche le software house si stanno finalmente muovendo in quella direzione, ma credo che il miglior modo per realizzare i nostri sogni sia ancora quello di costruirceli da soli." Ben detto, Rico. GIOCHI COMPUTER

Il pezzo forte del Mod sarà costituito dalla disciplina della Gun-Kata

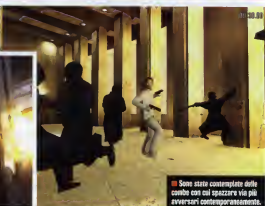
Mod per UT 2004

TACTICAL OPS CROSSFIRE

CounterStrike con l'Unreal Engine?

- **Sviluppatore:** Crossfire Staff
- **Genere:** Sparatutto Multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** www.to-crossfire.net

TAC Ops, il Mod per *Unreal* in stile *CounterStrike*, sta per essere rifatto per *UT 2004*. L'ultima incarnazione – si chiama *Crossfire* – riprende le meccaniche e le migliori mappe della precedente versione.

I ragazzi che stanno lavorando duramente a questo progetto si sono posti due obiettivi: innanzi tutto, dare una bella "rinfrescata" alla veste grafica di *Tac Ops*; in secondo luogo migliorarne l'ottima struttura di gioco. Come ci ha confermato Timo "Lumbo" Kuttenkeuler (uno dei membri del team di sviluppo), i giocatori si troveranno a gestire combattimenti urbani in ambientazioni suggestive, con obiettivi multipli da portare a compimento.

Sono state contemplate delle combo con cui spazzare via più avversari contemporaneamente.

Crea una mappa per

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO

Come dar vita a una mappa multiplayer per La Battaglia per la Terra di Mezzo.

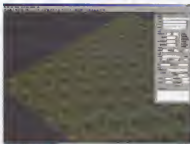
QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Principiante
Tempo di completamento: 2 ore

COSA SERVE?

- Una copia de *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo*
- L'ultima patch (versione 1.02), si installa automaticamente connettendosi alla Rete e cliccando su **Aggiornamenti** nella schermata iniziale di *La Battaglia per la Terra di Mezzo*, oppure è reperibile sul DVD allegato all'omonima edizione di questo numero di GMC.

RISORSE

- Un'eccellente collezione di tutorial (in inglese): **www.rpgplanet.com/memw/temp/b4me/tutorials.shtml**
- Il sito ufficiale, per scaricare la documentazione dell'editor (in inglese): **www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us/news.jsp**
- Un sito di modding di qualità (in inglese): **http://the3rdage.net**
- Una comunità di modder (in inglese): **www.bravoclan.com/bfmemapsredirect/1.htm**
- Un altro "fansite" costantemente aggiornato (in inglese): **www.lotrbfme.com**

PREPARAZIONE

1 L'editor WorldBuilder soffre di diversi bug, da correggere con l'apposita patch numero 1.02 (contenuta anche nel DVD di GMC). Aggiornato il gioco, andate nella cartella principale e lanciate l'eseguibile **worldbuilder.exe**. Per navigare sulla mappa, i controlli sono gli stessi del gioco: tasto destro del mouse premuto per spostarsi a volo d'uccello, tasto sinistro per selezionare aree ed elementi e rotellina per controllare il livello di zoom.

AGGIUNGERE I GIOCATORI

2 Prima di tutto, servono dei giocatori. Cliccate su **Edit** nella toolbar e scegliete **Edit Player List**. Cliccando su **Add Skirmish Players** aggiungete un team chiamato PlyrCivilian (da cui i giocatori "erediteranno" la base e le unità all'inizio della partita) più altri tre team skirmish: SkirmishGondor, SkirmishMordor e SkirmishIsengard. Selezionate OK per chiudere il menu e tornare all'editor principale.

SCEGLIERE I TEAM

3 Selezionate ancora il menu **Edit**, quindi la voce **Edit Teams**. Dalla lista a sinistra, scegliete PlyrCivilian e cliccate su **Add New Team** in basso a sinistra. Nella finestra che si apre, inserite, nello spazio in alto a sinistra, il nome del team **Player_1_Inherit**. Ripetete il procedimento aggiungendo team e nominandoli in sequenza.
Per esempio, con un secondo giocatore bisognerà aggiungere un team e chiamarlo **Player_2_Inherit**.

POSIZIONARE LE BASI

4 Tornate con **OK** alla schermata principale e scegliete la collocazione dei rispettivi quartier generali. Selezionate l'icona **Waypoint Tool** e cliccate nel punto della mappa dove intendete posizionare la prima base, chiamandola **Player_1_Start** attraverso l'apposita finestra opzioni. Ripetete l'operazione per ogni giocatore, rispettando la numerazione progressiva nel dare un nome alle basi posizionate (**Player_2_Start**, eccetera).

COLLOCARE I PUNTI DI SPAWN

5 Ora, fissate le aree da dove i diversi team inizieranno la loro avventura. Cliccate sull'icona **Place Object** e nella finestra appena aperta selezionate **ByNativeType\Civilian\Structure\CampFlag**. I nomi dei vari "camp flag" riflettono la direzione verso cui sarà rivolto il cancello principale. Per non rischiare brutte sorprese, fate attenzione a porre il punto di spawn del team esattamente in coincidenza con il centro della relativa base.

DARE UN NOME ALLE BASI

6 A questo punto, selezionate la base del giocatore 1 nel menu **Object Properties** e nominatela **BASE_FLAG_1** (facendo attenzione a utilizzare le lettere maiuscole), selezionando in seguito il Team **PlyrCivilian/Player_1_Inherit1** nello spazio sottostante. Ripetete la procedura per ciascun team, stando attenti, come al solito, a rispettare la numerazione progressiva per le varie squadre dei giocatori.

INSERIRE ACCAMPAMENTI EXTRA

7 Nella maggior parte delle mappe originali del gioco ci sono insediamenti neutrali che i giocatori possono conquistare. Per aggiungerli, cliccate sull'icona **Place Object** e nella finestra selezionate **ByNativeType\Civilian\Structure\ExpansionFlag**. Posizionate l'oggetto e nominatelo con una cifra maggiore del numero dei giocatori previsti. Per esempio, se i giocatori sono quattro potete chiamarlo **BASE_FLAG_5**.

POSIZIONARE LE RISORSE

8 Per dotare la mappa delle indispensabili risorse, cliccate sull'icona **Place Object** e selezionate **Object\Civilian\Structure\EconomyPlotFlagMultiplayer**, non dimenticando di dare all'oggetto un nome appropriato come **ECON_FLAG_X**, dove la **X** sta per un numero da 1 a 16. Assolutamente vietati i doppioni!

BOSCHI E FORESTE

9 I team e le loro unità possono aver bisogno di boschi e foreste per nascondersi e tendere agguati. Per aggiungerli, non dovete fare altro che selezionare l'icona **Grove**, quindi scegliere i tipi di piante e cespugli da inserire, la loro percentuale relativa e la loro densità (Total Tree Count). A questo punto, sarete liberi di rimboscare un po' la mappa selezionando l'area interessata mediante la pressione del tasto sinistro del mouse.

MODIFICARE LA MORFOLOGIA

10 Ora aggiungete un po' di monti e valli utilizzando le due icone vicine **Mound** e **Dig**. Naturalmente, potete selezionare le dimensioni dello "scalpello-pala" e la sua incisività nello scavare burroni o innalzare rilievi. Grazie all'icona **Smooth Height**, poi, è consentito smussare le spigolosità più accentuate, rendendo il paesaggio decisamente più naturale e realistico.

APPLICARE LE TEXTURE

11 È tempo di aggiungere un po' di colore al tutto. Selezionate l'icona **Large Tile**, scegliete le texture che più vi aggrada dalla tabella **Terrain Material Options** e la dimensione del pennello, quindi datevi alla pittura della mappa. Il risultato è troppo stile "mattonelle"? Niente paura, perché mediante l'icona **Auto Edge Out** è consentito rendere omogenea qualsiasi opera d'arte, anche la più "cubista".

TESTARE LA MAPPA

12 Questo è il momento adatto per provare la mappa in via di costruzione. Salvatela, uscite dal WorldBuilder e lanciate il gioco vero e proprio. Siete liberi di utilizzare la mappa sia in modalità skirmish (schermaglia), sia in una sessione multiplayer, selezionandola in **Tipo di Mappa\Mappe Personalizzate**. Ricordate, comunque, che questo è solo l'inizio e che con un po' di sano sudore potete arricchire le vostre creazioni con tantissimi altri particolari!

L'intervista

IL CALCIOMERCATO DI PES 4

Vieira alla Juve, Vieri al Milan, Solari all'Inter: e tempo di aggiornare il nostro simulatore di calcio preferito!

ABBIAMO INTERVISTATO:

- **Nome:** Paolo
- **Cognome:** Dessì
- **Nickname:** Everland
- **Gioco preferito:** Pro Evolution Soccer 4
- **Ruolo nel progetto:** coordinatore e co-editor file opzioni (valori e tattiche) della Pesmania Superpatch

GMC ha seguito da vicino l'evoluzione della *Superpatch* per *PES 4* sviluppata dai ragazzi di Pesmania. In occasione dell'imminente "pubblicazione" della nuova versione, abbiamo intervistato uno dei membri dello staff.

GMC: Come sei stato coinvolto nel progetto?
Paolo Dessì: La Superpatch per *PES 4* è scaturita dall'esigenza e dalla voglia innata di aggiornare la "nostra" simulazione sportiva preferita. La possibilità di modificare i colori di una maglia o di cambiare i parametri di un giocatore è qualcosa che gli utenti PC hanno sempre in mente, sin da quando acquistano il gioco appena arrivato sugli scaffali. Nel nostro caso, il notevole successo della Superpatch per *PES 3* ha dato un'ulteriore spinta allo staff di Pesmania, per cercare di migliorarsi. Il mio coinvolgimento è stato spontaneo, nell'interesse comune di creare qualcosa di importante per i fan della serie.

GMC: I ruoli sono importanti nel vostro team?
P.D.: Lo staff di Pesmania è ricco di ragazzi talentuosi, a partire dagli admin Dankan, *UnDeRIJoInT* e Paluani passando per gli editor *Kay85*, Andry1980, FabioS, LuCa`ToNi, senatore, simocent e vialli, fino ad arrivare a tutti coloro che si occupano del forum. I ruoli sono importanti, ma ciò che conta di più è il gruppo.

GMC: Quali problematiche vi trovate ad affrontare?
Paolo Dessì: È necessario trovare persone brave nel loro "settore di riferimento" (editare maglie, per esempio), ma anche capaci di relazionarsi al meglio con gli altri membri dello staff. Da un punto di vista tecnico, dobbiamo lottare con le limitazioni imposte dall'editing dei file di Konami. La più importante è l'impossibilità di creare campionati, squadre e giocatori aggiuntivi senza dover necessariamente sostituire quelli originali.

I CONTRIBUITI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

Giocato in multiplayer

PARIAH

Prendete UT 2004, *aggiungete una buona dose di* Halo *e un pizzico di* Havok: *pronti a giocare a* Pariah?

POCHI SERVER

Prima di lanciarsi online, è necessario installare la Patch v3 di *Pariah*, che trovate sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese. Aggiornare l'FPS di Digital Extremes è fondamentale per giocare in multiplayer senza problemi. Una volta selezionato il tipo di connessione, è consentito scegliere tra diverse opzioni: Azione Istantanea (si gioca subito), Ricerca Avanzata (per disputare un match particolare), Ospita la partita (il giocatore crea la propria partita), Server favoriti e recenti (la lista dei server preferiti e quelli visitati negli ultimi tempi) e, infine, la funzione Trovare amici (per aggiungere degli amici alla propria lista). Purtroppo, per gustare *Pariah* online ci sono davvero pochi server disponibili (da un minimo di 2 a un massimo di 7 al giorno). Non abbiamo riscontrato particolari problemi di connessione, mentre è facile aggregarsi alle partite in corso, soprattutto al Deathmatch a squadre e al Cattura la Bandiera.

- **Casa:** HIP Interactive
- **Sviluppatore:** Digital Extremes
- **Distributore:** Halifax
- **Provato su:** Giu 05 8
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, connessione a Banda Larga

DOPO aver deliziato per anni gli amanti degli FPS con la fortunata serie *Unreal Tournament*, il team di sviluppo Digital Extremes ha invertito la rotta, tornando a un classico sparatutto in prima persona, sorretto da una "robusta" modalità single player e da una trama degna di un thriller fantascientifico.

Dai creatori di *UT 2004* era lecito, comunque, aspettarsi un supporto multiplayer in grado di soddisfare le esigenze e il palato fine degli appassionati. Con grande ottimismo abbiamo messo "sotto torchio" *Pariah* e saggiato le sue potenzialità multiplayer. I numeri parlano di quattro modalità di gioco (Deathmatch in singolo, Deathmatch a squadre, Cattura la Bandiera e Assalto al Fronte) e di un supporto online fino a 32 giocatori (via rete locale o Internet). È stata aggiunta un'apprezzabile modalità Allenamento, per prendere confidenza con le mappe della campagna single player o con quelle personalizzate (realizzabili tramite il versatile editor presente in *Pariah*).

Tra le opzioni presenti, nella sezione "mappe personalizzate" è stata inserita un'inusuale modalità Attacca e difendi, che suddivide il dominio di uno scenario in due fasi, una offensiva e una difensiva. È consentito, inoltre, scegliere la "classe" in cui specializzarsi, come in ogni FPS online che si rispetti.

I game designer di Digital Extremes hanno riproposto quello che possiamo considerare uno dei punti di forza del gioco in singolo: il "decantato" potenziamento delle armi. Nonostante le buone premesse, l'integrazione del motore fisico Havok e il pedigree del team di sviluppo, però, *Pariah* ci ha un po' deluso nella sua sezione multiplayer: tutto appare già visto e di realmente innovativo non c'è granché da segnalare. Le mappe, per esempio, alternano arene ottimamente ispirate (vedi le ambientazioni aperte alla *Far Cry*) ad altre decisamente piatte; l'Intelligenza Artificiale dei nemici (nel caso si sfruttino i Bot nelle mappe personalizzate) non è nulla di straordinario e la facoltà di potenziare armi e veicoli tramite power-up è più una funzione meramente "accessoria", che una reale esigenza.

"Di innovativo non c'è nulla da segnalare"

I combattimenti di squadra sono quelli più giocati sul server di *Pariah*.

Purtroppo, i server su cui giocare sono realmente pochi.

VERDETTO ★★☆☆☆

Dai ragazzi di Digital Extremes ci aspettavamo di più. *Pariah*, pur non valendo quanto *Unreal Tournament 2004* in multiplayer, non gli si avvicina nemmeno.

Mondi virtuali

UNA SECONDA OPPORTUNITÀ

L'approccio di Second Life alla creazione dei mondi virtuali potrebbe spalancare le porte a realtà alternative create e gestite dai loro "abitanti".

L'Elenco dei Servizi riporta tutte le attività più popolari divise per genere, consentendo di teletrasportarci istantaneamente ove sono situate.

Una delle principali funzioni di *Second Life* è quella di una immensa chat tridimensionale, dove incontrare persone di tutto il mondo.

UN mondo virtuale persistente in 3D, la cui crescita ed evoluzione sono completamente sotto il controllo dei giocatori, questo è stato l'ambizioso proposito con cui, due anni fa, venne lanciato *Second Life* (www.secondlife.com), un MMORPG "senza confini" realizzato da Linden Research e che rappresenta, attualmente, uno degli esperimenti più interessanti della Grande Rete.

L'idea alla base di *SL* è semplice: fornire ai giocatori uno spazio virtuale accompagnato da tutti gli strumenti necessari per personalizzare fin nei minimi particolari il proprio avatar e, soprattutto, realizzare dei contenuti originali. Questi ultimi includono letteralmente qualsiasi cosa possa venire in mente a uno degli abitanti del mondo: architetture, abbigliamento, veicoli, accessori di uso quotidiano, perfino oggetti solitamente associati a mondi fantasy o fantascientifici. Gli unici limiti sono la fantasia dell'utente e il suo talento nell'utilizzare i numerosi "script" e utility che gli permettono di concretizzarla. Inoltre, più giocatori sono liberi di collaborare allo stesso progetto e produrre monumentali sforzi comunitari.

I più intraprendenti possono così acquistare del "terreno online" (pagandolo con denaro reale) e iniziare la propria "Seconda Vita". Nell'aprile del 2005, l'area complessiva di *Second Life* copriva 12.000 acri, mentre i proprietari terrieri erano 20.000. In alternativa, si può pagare un fisso una tantum e limitarsi a viaggiare per i paesaggi del mondo di gioco (molti dei quali ricordano i quadri di Magritte e le visioni di fumettisti come Moebius), interagendo con i suoi abitanti in una sorta di immensa chat tridimensionale.

Peregrinando per *SL* ci si imbatte in negozi, night club, sale giochi, castelli, stazioni spaziali e perfino attività sociali

IL MERCATO APERTO

La compravendita di beni virtuali in *Second Life* è supportata da un sito attualmente gestito da terze parti, ma seguito con interesse dai creatori del MMORPG: The Gaming Open Market (www.gamingopenmarket.com). Aprendo un account su questo sito potremo, tramite PayPal, trasferire su di esso sia denaro reale, sia i Linden-Dollari che possediamo su *SL*, utilizzando entrambe le valute per effettuare qualsiasi tipo di transazione virtuale. Di fatto, la principale merce trattata su GOM è proprio la valuta del gioco: gli utenti comprano e vendono Linden-Dollari pagandoli con dollari veri, e utilizzando poi i primi per alimentare le proprie attività in *SL*. Questo provoca realistiche fluttuazioni nel "cambio" della moneta, legate al successo complessivo delle attività economiche nel gioco.

Visioni appannate

Durante i nostri viaggi nell'universo di *SL*, malgrado un computer discretamente potente e un collegamento a Banda Larga, l'esperienza è stata straordinariamente "scattosa". Gli ambienti vengono caricati "a strati", ovvero prima i poligoni-base, poi alcune texture e oggetti secondari, quindi altre texture più definite e così via. Ogni volta che si arriva in una nuova area, è necessario attendere qualche minuto prima che il paesaggio venga caricato. E, sempre nella nostra esperienza, a questo punto la fluidità collassa. In alcune zone abbiamo riscontrato 3-4 frame al secondo – il tutto con un grafica radicalmente meno sofisticata di giochi come *Dork Age of Camelot*. Il problema si aggrava quando il particolare ambiente che stiamo visitando offre uno streaming audio o video, ovvero proprio due elementi-chiave nella creazione di una bella esperienza virtuale. L'alternativa è, ovviamente, di abbassare radicalmente la qualità grafica dal pannello di controllo, perdendo così molti dei contenuti visivi che sono la migliore forza del gioco.

In ogni momento possiamo accedere alla mappa globale, su cui sono indicate la nostra posizione, quella di altri giocatori online e i luoghi di particolare interesse.

Il Gil guadagna sullo Yen

Nel mondo dei videogiochi, le novità e gli annunci sensazionali sono all'ordine del giorno. Poche cose, però, sono state capaci di farci cadere dalla sedia come la scoperta, fatta durante le ricerche per questo articolo, che da qualche tempo, attraverso servizi come quelli offerti da IGE o da The Gaming Open Market, è consentito acquistare denaro virtuale pagandolo con soldi veri. Per fare un esempio, al momento in cui andiamo in stampa si possono acquistare su www.ige.com 2.000.000 di Gil (le monete di *Final Fantasy XI*) pagandole 47,99 dollari (www.ige.com/ffxi/gil/finalfantasyxi_en.html).

Il risultato pratico è che, ora, i Gil di *FF XI* e le monete d'oro di *World of Warcraft* ed *EverQuest I* & *II* hanno un valore reale, esattamente come l'euro o lo yen, determinato dal loro cambio con il dollaro. Ma c'è di più: i giocatori sono in grado di intraprendere razionalmente quei generi di attività lavorative che, normalmente, associamo alla vita reale. Per fare un esempio, è possibile prendere in prestito 1.000 euro (veri) da una banca, convertirli in Gil di *FF XI*, usare il denaro virtuale per acquistare personaggi e oggetti magici, quindi, "lavorando" sodo, fare crescere il loro valore; quando l'eroe avrà raddoppiato il proprio livello o il proprio capitale di denaro virtuale, il giocatore potrà cercare di rivendere i frutti della sua attività (avvalendosi di quei canali che aggirano i divieti imposti dai gestori, come server situati in nazioni ove l'accordo di licenza non è considerato vincolante); se tutto andrà bene, l'imprenditore in erba riuscirà a pagare il proprio debito con la banca e ad avere comunque un profitto – parte del quale sarà "reinvestibile" nell'acquisto di altri beni virtuali; e il circolo economico ricomincerà.

Le implicazioni di ciò che abbiamo descritto sono enormi, non importa quanto piccolo appaia oggi il fenomeno. La mancanza di una reale regolamentazione in materia e di leggi apposite create dai governi, infatti, rende tali attività aperte a crack, brogli e speculazioni. Nei prossimi mesi, dunque, ci riserveremo di indagare più a fondo, tenendovi aggiornati sugli sviluppi di questa delicata problematica.

organizzate come giochi di ruolo, spettacoli teatrali e mostre di arte sperimentale – il tutto organizzato da altri utenti (a **http://wiki.tinypirate.com/tiki-index.php** è stata creata una pagina di riferimento dedicata proprio alle attività ludiche di *SL*). Non mancano i veicoli, con una gamma che copre imbarcazioni, velivoli e altre invenzioni più strane: contattando la persona giusta riusciremo ad affittarli o ad acquistarne uno per noi.

La prima e più forte impressione che si prova giocando è che si tratti dello stesso esperimento tentato da *The Sims Online*, coronato, però, da un successo relativamente maggiore. L'enfasi va posta sulla parola "relativamente": Linden Research considera i circa 50.000 iscritti un risultato assai soddisfacente, laddove la stessa cifra ha rappresentato una delusione per Electronic Arts.

Il concetto-chiave, che distacca radicalmente il gioco da altri MMORPG, è che Linden Research lascia esplicitamente la proprietà intellettuale di quanto viene creato in *SL* in mano ai suoi autori. Ogni opera di ingegno che realizziamo nello spazio virtuale è, a tutti gli effetti, "nostra" – mentre il pagamento della quota di iscrizione ha unicamente lo scopo di coprire i costi di manutenzione dei server del gioco. C'è di più: *SL* ha una propria economia interna, non dissimile da quella di ogni altro MMORPG, e basata sui Linden-Dollari. Tali dollari possono quindi essere scambiati su Internet con dollari reali (grazie a servizi quali quello offerto da The Gaming Open Market), consentendo la creazione di vere e proprie attività commerciali online.

L'esperimento di *Second Life* sta venendo seguito con estrema attenzione sia da coloro che si occupano dello sviluppo di Internet, sia da alcuni economisti. Nessuno, infatti, pare avere le idee chiare su quale sia il valore reale di un bene virtuale (alcuni parlano di "valore percepito", ovvero una spada anti-demoni vale 100 dollari per le stesse ragioni per cui la cintura di uno stilista famoso costa la medesima somma, anche se il valore dei materiali è enormemente inferiore) e il timore è che questo tipo di affari finisca in una gigantesca bolla di sapone, come accadde (su scala esponenzialmente più grande) con il flop della New Economy.

Intanto, però, i piccoli avatar sembrano ben felici delle loro attività e, recentemente, il secondo anniversario dell'apertura del MMORPG è stato commemorato con una gigantesca festa. Virtuale.

Il nostro partner nel gioco ci ha proposto un matrimonio? Non facciamo mancare torta e bevande alle cerimonie.

Possedere una barca (virtuale) è bello, ma poi si deve anche pagarne il parcheggio (virtuale).

IL COSTO DELL'ALTERNATIVA

Se si vuole entrare nel mondo di *Second Life* semplicemente per visitare posti nuovi e incontrare gente interessante, il costo è di 9,95 dollari da versare tramite carta di credito. Questa quota viene pagata una sola volta e dà diritto a una settimana di prova gratuita; se non saremo soddisfatti, basterà disdire l'abbonamento entro il settimo giorno e non pagheremo nulla. L'account "premium", invece, è necessario per partecipare attivamente allo sviluppo del gioco: costa 9,95 dollari mensili e dà diritto non solo all'utilizzo degli strumenti per creare nuovi contenuti, ma alla proprietà di un appezzamento virtuale di 512 metri quadrati. A quel punto, spetterà a noi, se lo vorremo, trovare il modo di guadagnare Linden-Dollari con le nostre attività online e, magari, espandere le nostre terre.

ANCORA CODE?

Disdicevole. Solo trenta giorni fa, in questa stessa colonnina, esultavamo per la scomparsa delle code che regolavano (in modo piuttosto fastidioso) l'afflusso ad alcuni server europei di *WoW*, in particolare Crushridge, il reame più utilizzato dai giocatori italiani. Ora, invece, dobbiamo sottolineare il micidiale incremento di tempo che ha caratterizzato, in queste ultime settimane, le attese per entrare nei Battlegrounds (ci si riferisce sempre al server Crushridge). Rimane importantissimo il fatto che, mentre si aspetta l'inizio di un Capture the Flag a Warsong Gulch, sia pur sempre possibile fare altro, ma è altrettanto innegabile che questo "altro" non deve essere qualcosa di realmente impegnativo, dal momento che l'ingresso ai Battlegrounds può sorprendere un giocatore in qualunque momento. Qualche maligno ha messo in giro una voce che suona più o meno così: "Le code per entrare nei Battlegrounds? Certo! I giocatori dell'Alleanza non ne vogliono più sapere di prendere schiaffi dall'Orda, per questo partecipano sempre meno ai Battlegrounds, ed è quindi difficile che si formino velocemente due squadre da 10 o, addirittura, da 40 personaggi". Sarà vero? Per favore, un membro di qualche importante gilda dell'Alleanza di Crushridge scriva a GMC per smentire o confermare una voce cui non vogliamo credere.

World of Warcraft

WARCRAFT CHRONICLES

Il viaggio alla scoperta del mondo di World of Warcraft *prosegue, sotto la guida del Non Morto Ualone, recentemente diventato papà!*

SU una cosa non c'è dubbio: *World of Warcraft* è un MMORPG atipico, sicuramente più "veloce" della media dei giochi del genere. Portare il proprio personaggio al livello 60 (il massimo consentito da *WoW*) richiede, tutto sommato, lo stesso tempo impiegabile nel terminare grossi GdR single player, come *Morrowind*. Sono molti, quindi, i giocatori che, arrivati al fatidico limite massimo, si chiedono: "E ora che si fa?"

Sono due, fondamentalmente, le risposte alla quasi inevitabile domanda. Due scuole di pensiero che portano ad altrettante attività tanto diverse, quanto complementari. Innanzitutto, *World of Warcraft* offre una serie di istanze pensate per personaggi di livello 60, grazie a cui è possibile ottenere un equipaggiamento fuori dal comune. In secondo luogo, l'avvento dei Battlegrounds e l'introduzione dell'Honor System fanno sì che, anche con la pratica del PvP, si arrivi a "capi di abbigliamento" particolarmente efficaci e rari.

Queste attività (PvP competitivo e dungeon di alto livello) allungano la vita del gioco, ma è fuori discussione che il livello 60 segni un punto di demarcazione molto chiaro tra due esperienze completamente diverse. Se, infatti, nel cammino che conduce il suo personaggio al massimo livello raggiungibile, il giocatore si trova di fronte a una curva di difficoltà fantasticamente bilanciata e all'esplorazione graduale di un mondo sempre pieno di sorprese, è raggiunto il sessantesimo livello che la struttura cambia radicalmente. Che si tratti di imbarcarsi in sessioni di PvP o in una delle istanze più difficili, nuovi elementi – non sempre graditi – si inseriscono in quella meccanica di gioco che prima sembrava impeccabile. Mi riferisco, in particolare, alle ore sprecate nel radunare 10, 15, 20 o anche 40 persone per imbarcarsi in un dungeon di alto livello e all'organizzazione necessaria anche per ogni minimo movimento da eseguire in tali dungeon. Un'esperienza sicuramente affascinante e coinvolgente, da provare almeno una volta, ma il "problema" è proprio qui. Per riuscire a ottenere anche un singolo pezzo dell'equipaggiamento che si sta cercando, è spesso necessario ripetere più volte la stessa istanza. Conosco giocatori che hanno percorso i corridoi del medesimo dungeon anche in più di cento occasioni diverse (talvolta senza riuscire a ottenere ciò che desideravano). Mi sembra un po' esagerato.

Cosa ho fatto, quindi, per spezzare l'inevitabile monotonia? Raggiunto il livello 60, mi sono dedicato all'educazione della mia figlioletta, Faida. Dopo aver vissuto una vita da guerriero, osservare crescere una sacerdotessa può riservare sorprese non indifferenti, ve lo garantisco. Il mese prossimo vi racconterò un po' delle sue avventure, giusto per farvi capire il grado di "rigiocabilità" che *WoW* è in grado di offrire a chi abbia intenzione di provare seriamente una classe completamente diversa da quella cui è abituato.

Raggiunto il sessantesimo livello, ai giocatori di *WoW* si pone un cruciale interrogativo, con due possibili soluzioni...

Welcome, Faida

Ma i Non Morti possono avere figli? Scientificamente la cosa rimane un mistero, ma – si sa – in un mondo fantasy tutto può accadere. Fatto sta che il nostro Ualone ha ora una figlioletta da curare ed... ehm... educare. A giudicare dall'elevato numero di uccisioni riportate dalla sacerdotessa in erba (che viaggia comunque verso l'acquisto di una cavalcatura), verrebbe da pensare che tale educazione stia dando buoni frutti.

GMC TRUCCHI

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Per spadroneggiare nello stato di San Andreas, vi basterà inserire da tastiera le seguenti combinazioni di lettere. Non è necessario scrivere i trucchi in maiuscolo. Per disattivare un codice, spesso, è sufficiente digitarlo nuovamente, nei casi in cui ciò non avvenga, l'effetto del trucco non sarà invertibile.
Dato che alcuni codici modificano pesantemente la giocabilità del titolo Rockstar, è consigliabile non salvare se si ha qualche gabola attivata.

CODICE	EFFETTO
LXGIWYL	Primo set di armi
KJKSZPJ	Secondo set di armi
UZUMYMW	Terzo set di armi
HESOYAM	Vita, armatura e 250.000 dollari
OSRBLHH	Incrementa il livello "Ricercato" di due stelline
ASNAEB	Abbassa il livello "Ricercato"
AFZLLQLL	Sereno
ICIKPYH	Soleggiato
ALNSFMZO	Nuvoloso
AUIFRVQS	Piovoso
CFVFGMJ	Nebbioso
XJVSNAJ	Sempre mezzanotte
OFVIAC	Cielo arancione (21:00)
MGHXYRM	Temporale
CWJXUOC	Tempesta di sabbia
YSOHNUL	Tempo veloce
PPGWJHT	Gameplay più rapido
LIYOAAY	Gameplay più lento
AJLOJYQY	Rivolta dei pedoni
FOOOXFT	Tutti sono armati
CPKTNWT	Esplosione di tutte le auto
COXEFGU	Tutte le auto hanno il NOS
BSXSGGC	Le macchine volano via quando vengono colpite
XICWMD	Macchine invisibili
VKYPQCF	I taxi hanno il NOS, L3 per il Bunny Hop
FVTMNBZ	Traffico composto da veicoli di campagna
BGKGTJH	Traffico composto da veicoli scadenti
GUSNHDE	Traffico composto da veicoli veloci
RIPAZHA	Macchine volanti
ZEIIVG	Tutti i semafori verdi
YLTEICZ	Piloti aggressivi
THGLOJ	Traffico ridotto
VQIMAHA	Abilità dei veicoli al massimo
NCSGDAG	Abilità al livello "Hitman" in tutte le armi
CVWKXAM	Ossigeno infinito per le immersioni
AEDUWNV	Mai affamato
SZCMAWO	CJ si suicida
BTCDBCB	CJ diventa grasso
JYSDSOD	CJ diventa muscoloso
OGXSDAG	Massimo rispetto
EHIBXQS	Massimo sex appeal
AEZAKMI	Mai ricercato
LJSPQK	Sei stelle di livello ricercato
IAVENJQ	Mega pugno
LFGMHAL	Mega salto
WANRLTW	Munizioni infinite, senza ricarica
OUIQDMW	Mirare con le armi all'interno delle auto
AIWPRTON	Fa apparire Rhino
CQZIJMB	Fa apparire Bloodring Banger
JQNTDMH	Fa apparire Rancher
PDNEJOH	Fa apparire Race Car
AQTBCODX	Fa apparire Romero
KRIJEBR	Fa apparire Stretch
UBHYZHQ	Fa apparire Trashmaster
RZHSUEW	Fa apparire Caddy
URKQSRK	Fa apparire Stunt Plane
AGBDLCID	Fa apparire Monster
JUMPJET	Fa apparire Hydra
KGGGDKP	Fa apparire Vortex Hovercraft
OHDUDE	Fa apparire Hunter
AKJJYGLC	Fa apparire Quad
AMOMHRER	Fa apparire Tanker Truck
EEGCYXT	Fa apparire Dozer
AIYPWZQP	CJ può lanciarsi con il paracadute
YECGAA	Fa apparire il Jetpack

L'Hydra riesce a coniugare la maneggevolezza di un elicottero con la potenza di un caccia. Un mezzo indispensabile per chiunque voglia conquistare San Andreas.

PARIAH

Dal menu principale, andate in **Impostazioni** e, successivamente, scegliete l'opzione **Cheat**. Da lì potrete inserire le seguenti password per sbloccare livelli segreti e ottenere altri benefici che renderanno l'ultima fatica di Digital Extremes una passeggiata.

CODICE	EFFETTO
ALLAMO	Munizioni sempre al massimo
P33kaB00	È possibile saltare le sequenze d'intermezzo
BESTBUYpwnsYou	Sblocca il livello per il multiplayer Best Buy

Divine Divinity

Divine Divinity, allegato allo scorso numero delle edizioni CD e DVD di GMC, può risultare impegnativo. Se per voi è arrivato il momento di "giocare sporco", seguite questa procedura per moltiplicare qualsiasi oggetto presente nel vostro inventario, comprese le pozioni curative e le magie. Salvate la partita, aprite l'inventario e cliccate con il pulsante sinistro del mouse sull'oggetto che intendete moltiplicare. Senza lasciare il tasto del mouse, premete **L** per raggiungere la schermata di caricamento dei salvataggi. Noterete che al puntatore si sarà aggiunta l'icona dell'oggetto su cui stavate cliccando. Portate il puntatore sul salvataggio appena effettuato, cliccatevi una volta e premete due volte **Invio** per caricare la partita. Entrando nell'inventario, vedrete che il numero degli oggetti cui avete applicato il trucco sarà raddoppiato.

Attaccando dall'alto, riuscirete a conoscere meglio il territorio e l'entità delle forze nemiche.

FuturePwnage	Sblocca il livello per il multiplayer Future Shop
GameStopPwnage	Sblocca il livello per il multiplayer Gamestop
YouGotGroove	Sblocca il livello per il multiplayer Groove
TargetingYou	Sblocca il livello per il multiplayer Target
TRUPwned	Sblocca il livello per il multiplayer Toys R Us
PwnageMart	Sblocca il livello per il multiplayer Walmart
F3ARM3	Attiva il God mode
ShhItsaSecret	Sblocca i contenuti segreti
IMALAZYBEEOTCH	Sblocca le mappe per la modalità single player

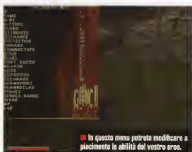
Se siete nel mezzo della partita, invece, basterà premere **Tab** per far apparire la console di comando in cui inserire altri codici:

CODICE	EFFETTO
god	Attiva il God mode
ghost	Permette di attraversare le pareti
fly	Permette di volare
allammo	Munizioni al massimo per tutte le armi, tranne che per il Pugno del Titano
fov [numero]	Inserendo un valore numerico al posto di [numero] si può modificare l'ampiezza del campo visivo. Il valore di base è 70
behindview 0	Abilita la visuale in prima persona
behindview 1	Abilita la visuale in terza persona
suicide	Causa la morte del protagonista
walk	Disabilita i codici "Fly" e "Ghost"
loaded	Aggiunge tutte le armi
invisible [0 oppure 1]	Abilita o disabilita l'invisibilità

GOTHIC II LA NOTTE DEL CORVO

Nota: I seguenti codici sono stati provati sia con *Gothic II*, sia con l'espansione *La Notte del Corvo* e funzionano in entrambi i casi.
Per attivare il cheat mode premete **c** durante una partita e digitate dalla tastiera la parola **marvin**; premete nuovamente **c** per uscire dal menu delle statistiche. Se tutto è stato eseguito correttamente, apparirà sullo schermo la scritta Marvin Mode. Ora premete **F2** per far apparire la console di comando in cui inserire i seguenti codici. Fate attenzione perché il gioco tenderà a completare automaticamente la parola inserita.

CODE	EFFECT
insert gold	Fa apparire un sacchetto che contiene 1.000 pezzi d'oro per ogni 100 punti esperienza accumulati
Toggle desktop	Libera lo schermo da ogni indicatore
set permattitude [attitudine]	Cambia permanentemente l'attitudine di un PNG sostituendo ad [attitudine] gli stati d'animo **friendly** (amichevole), **hostile** (ostile), **neutrally** (neutrale) o **angry** (arrabbiato)
cheat god	Abilita l'invincibilità
cheat god od	Disabilita l'invincibilità
first person	Attiva la visuale in prima persona
set fbbox	Mostra la gabbia dell'ingombro del personaggio inquadrato nella visuale
cheat Full	Ripristina l'energia
kill	Uccide i nemici inquadrati nella visuale
edit camera	Apre un menu in cui modificare gli attributi della telecamera virtuale. Per variarli, basta inserire il nome dell'attributo seguito da un valore. Per uscire dal menu è sufficiente premere **Esc**
edit abilities	Apre un menu in cui modificare le abilità del protagonista. Per trasformarle basta inserire il nome dell'attributo seguito da un valore. Per uscire dal menu è sufficiente premere **Esc**
edit species	Apre un menu in cui modificare gli attributi dei personaggi presenti su schermo Per cambiarli, basta inserire il nome dell'attributo seguito da un valore. Per uscire dal menu è sufficiente premere **Esc**
edit ai	Apre un menu in cui modificare il comportamento dell'Intelligenza Artificiale. Per uscire dal menu è sufficiente premere **Esc**
edit combat	Apre un menu in cui modificare gli attributi del sistema di combattimento. Per ritoccarli, basta inserire il nome dell'attributo seguito da un valore. Per uscire dal menu è sufficiente premere **Esc**
zfogzone	Rende infinito l'orizzonte
Set Time [ora]	Cambia l'orologio interno portandolo all'ora inserita al posto di [ora] nel formato XX: XX
toggle time	Blocca lo scorrere del tempo
goto waypoint Wolf	Teletrasporta il protagonista al porto
goto waypoint Sheep	Teletrasporta il protagonista nell'area vicino a Pepe e alle sue pecore
goto waypoint Lighthouse	Teletrasporta il protagonista al faro vicino Khorinis
goto waypoint Xardas	Teletrasporta il protagonista alla torre di Xardas

GIOCHI COMPUTER

In questo menu potrete modificare a piacimento le abilità del vostro eroe.

Boiling Point: Road to the Hell

Nota: Per attivare la console di comando è necessario cambiare le impostazioni della tastiera, optando per la configurazione dei tasti americana. Per eseguire questa operazione, bisogna operare nel Pannello di controllo ed entrare nel menu **Opzioni internazionali e della lingua**. Nel sottomenu **Lingue** cliccate su **Dettagli** e successivamente su **impostazione tasti**. Associate una combinazione di tasti al comando **Passa a Inglese (Stati Uniti)** con il pulsante **Cambia sequenza tasti** (per esempio Ctrl+Shift+0), poi ripetete l'operazione con **Passa a Italiano(italia)**.

Premete \ per attivare la console di comando e inserite i seguenti codici per ottenere i benefici elencati a fianco:

CODICE	EFFETTO
addarmor [numero]	Sostituendo a [numero] una cifra tra 1 e 99 si otterranno i punti armatura indicati dalla cifra stessa
addhealth [numero]	Sostituendo a [numero] una cifra tra 1 e 99 si otterranno i punti vita indicati dalla cifra stessa
addammo [numero]	Sostituendo a [numero] una cifra tra 1 e 99 si otterranno le munizioni indicate dalla cifra stessa

nel prossimo NUMERO

RECENSIONE ESCLUSIVA!

F.E.A.R.

Quando gli FPS incontrano i film horror...

PROVATO!

DRAGONSHARD

"D&D" con un taglio strategico!

PROVATO!

PSYCHONAUTS

Un ragazzino con poteri psichici può rivoluzionare i giochi di piattaforme su PC?

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI OTTOBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN EDICOLA DA LUNEDÌ 19 SETTEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Matteo Bittanti propone spesso temi scottanti, che spingono a riflettere sul rapporto tra i videogiochi e la società. Il "filosofo" di GMC risponde alle lettere inviategli a pagina 11.

"La maggior parte dei game designer sono geek incompetenti, e le loro capacità di socializzazione sono infime."

Chris Crawford – Saggista

Façade, la nuova frontiera del videogame

MENTRE l'immatura e guerrafondaia comunità degli sviluppatori pare ossessionata dalla volontà di creare le più realistiche esplosioni virtuali, Micheal Mateas e Andrew Stem, in arte Procedural Arts (www.proceduralarts.com), hanno creato un videogioco che tenta di riprodurre la complessità delle interazioni umane. Si intitola *Façade* ed è un "dramma interattivo" dotato di un sistema appositamente realizzato per riprodurre i comportamenti umani più profondi.

Già finalista all'Independent Games Festival (**www.igf.com**) di San José (California) nel 2004, l'opera dei due game designer indipendenti che collaborano con l'Institute of Technology di Atlanta (Georgia) è finalmente disponibile. Non lo trovate nei negozi: da luglio, il programma è distribuito gratuitamente in Rete presso il sito **http://interactivestory.net**. Questo "interactive drama" in tempo reale sfrutta routine di Intelligenza Artificiale di tipo espressivo per gestire l'interazione tra due personaggi, Grace e Trip. La trama, in due righe: i due trentenni – bianchi, colti, attraenti – stanno vivendo una profonda crisi matrimoniale. Il giocatore assume il ruolo di un amico di vecchia data della coppia, in visita dopo un'assenza prolungata. Assiste alle schermaglie dei due, osservando il progressivo deteriorarsi della situazione e intervenendo a piacimento per calmierare la situazione, mitigandola, oppure per esasperarla. Al termine di ogni sessione, Trip o Grace riassumono quanto avete detto, traendone una conclusione. Aspettatevi rivelazioni imbarazzanti, accuse reciproche e colpi bassi. *Façade* si svolge interamente nell'appartamento della coppia. Il giocatore inserisce commenti utilizzando una console situata nella parte inferiore dello schermo. Grace e Trip discutono della progressiva dissoluzione del loro rapporto, si rivolgono direttamente al vostro personaggio e gli rispondono secondo il vostro input. La visuale è in prima persona, come negli sparatutto alla *Doom*. Ma le dinamiche ludiche non potrebbero essere più differenti.

Façade simula una conversazione tra due personaggi non giocanti (PNG), da sempre uno dei punti deboli dei giochi digitali: nella maggior parte del software disponibile, i dialoghi sono monotoni, meccanici, artefatti. In una parola: noiosi. Il che spiega perché i videogame privilegino la violenza rispetto alla dialettica: spappolare il cervello a un cacodemone con il BFG è facile. Ben più arduo è simulare una conversazione sullo schermo. Simulare una conversazione *interessante* è quasi impossibile.

Façade è un gioco realistico, laddove il realismo non ha nulla a che fare con la qualità delle texture, né con la fisica dei proiettili. Le interazioni sono convincenti: la conversazione non è costruita come un accumulo di luoghi comuni e stereotipi tratti dal cinema action dei blockbuster. Il fattore "ripetibilità" è assicurato dall'Intelligenza Artificiale, che consente di dare vita a situazioni simili, eppure differenti. L'interazione si sviluppa anche a prescindere dalle sollecitazioni del giocatore, come in una vera conversazione. E, come in una vera conversazione, non mancano momenti di pausa e silenzi imbarazzanti. I personaggi producono una serie di espressioni facciali e i dialoghi sono impreziositi da un doppiaggio di qualità professionale. Lo scambio dialettico è la nuova vera sfida dei videogiochi.

Micheal Mateas e Andrew Stem hanno costruito la propria struttura narrativa utilizzando un'architettura generica denominata Oz, basata su un progetto di ricerca svolto presso la Carnegie Mellon University. Nello specifico, *Façade* è stato sviluppato grazie al Linguaggio Comportamentale (ABL, pronuncia Abel), creato da Micheal Mateas, oggi assistant professor di Computer Science, Literature, Communication and Culture presso il GeorgiaTech. Andrew Stem ha sviluppato, invece, "virtual pet" elettronici per FM Magic come *Dogz*, *Catz* e *Babyz*, che negli Anni '90 hanno venduto oltre 2 milioni di pezzi.

Façade è un affascinante lavoro pionieristico, che promette di iniettare linfa vitale nei campi della fiction interattiva e nei videogame. Non è stato prodotto da id Software e nemmeno da Electronic Arts, bensì da due trentenni con pochi soldi, ma tante idee, che per cinque anni hanno progettato, programmato e distribuito un sogno.

Quello di cui l'industria dei videogiochi ha bisogno oggi è meno testosterone e più intelligenza. Quello di cui l'industria dei videogiochi ha bisogno oggi è *Façade*.

GIOCHI COMPUTER

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di cinema, videogiochi e nuovi media. Sin dagli anni '80 è intervenuto, prima come lettore e poi come "opinionista", nelle sezione della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Insieme a Gianni Canova è il curatore della collana Ludologica (**www.ludologica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni spiccano un'antologia di saggi critici sul videogame intitolata "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche e (v)ideologie" (Costa & Nolan, 2005) e "SimCity. Mappando le città virtuali" (Edizioni Unicopli, Milano, 2004). Svolge attività di ricerca e insegnamento presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione (IULM) di Milano e l'Istituto Europeo di Design. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con "Giochi per il Mio Computer". Per contattarlo: **matteo.bittanti@futureitaly.it**.

La conversazione tra due personaggi non giocanti è, da sempre, uno dei punti deboli dei videogiochi, ma non di *Façade*.